
ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PS
PLAYERS
遊戲誌PS
VOL.012
互動遊戲誌 VCD HK$18
2001.05.23
www.gameplayers.com.hk
新情報全面解禁
FINAL FANTASY X 特集
GAMECUBE 實力披露 - 美國 E3 遊戲展速報
反微軟陣營結成 ?! PS2 上網計劃大公開
究極遊戲攻略內容
GRAN TURISMO 3 A-SPEC
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE
超級機械人大戰 α 外傳
© 2001 SQUARE

互動遊戲誌第68集
5月25日於互動電視上映

樹影婆娑塞班島
我們渡假去了

逢隔周五於互動電視上映

互動遊戲誌由 MULTIMARKETS Int'l Ltd. 製作

如有意見，可電郵到gamemag@netvigator.com



Vol.84

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正

HYPER 電腦遊園地 PC PLAYER

TROPICO

充滿南美色彩的島嶼

建做自己的烏托邦！

從新評估城中熱話《Desperados: Wanted Dead or Alive》

Intel提供主機 Pentium 4有幾好玩？

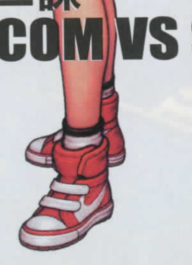
《Independence War 2》
《Battle Realms》
《Soldier of Fortune 2》
《仙劍客棧》
《網錢大富翁》
《Princess Maker IV》
新作預告

《Desperados: Wanted Dead or Alive》
《Summoner》
遊戲攻略

CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.011
隨書附送 互動遊戲誌VCD
2001年5月23日
隔週三推出
每本港幣18元







遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES

PS2 RPG RUSH！









道歉啟示

本刊於《Game Players X Vol.12》中刊登之廣告中預告有關「PS2呔盤測試」之內容，由於器材供應上出現問題，已被臨時取消。敬請各讀者見諒。

Game Players PS

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

GPX

GAME INDEX

GAME PS PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail msv@gameplayers.com.hk

總編輯Chief editor／
時雨〉mak_ian@hotmail.com
執行編輯／
MARKS〉marks@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Fung
排版Artist
GPM artist team
封面Cover design
Grover
市場及廣告Assistant marking manager
Christine Lam
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd · red star graphic printing · tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888



東京巴士指南

PS2/SLG/45XLV／SUCCESS/5800 日圓

ABO

要數最沉悶的職業，巴士司機大概能夠晉身十大。試想想，每天都駕駛同一型號的巴士，走那幾條路線，望著同一些風景，接載同一群乘客…一條路線由數公里至十數公里不等，一程車固定要花上三十至四十分鐘去完成。作為司機，只能作出一連串的機械式動作；身為乘客的，乘搭長途巴士大有呼呼入睡的可能，何況是司機，可是他們是絕對不能打瞌睡的，所以司機其在是一種值得別人敬佩的崇高職業。本遊戲也適合一些循規蹈矩的純真少男少女去玩，是以 ABO 當然並非一位適格者。

基本上遊戲極具真實感，加上實景取材，玩的時候很容易代入巴士司機的角色，行車時竊聽乘客的對話也得以調劑一下枯燥的司機生活。但有一點美中不足，譬如第一天玩新宿線，在飯倉片町交差點見到一名不依交通燈指示的行人，第二天玩同一條路線，於同一時間在同一位置又會見到衝燈的行人，可見所謂突發事件（玩者製造的例外）在遊戲中幾乎不可能出現。一個完全模式化的遊戲，玩者根本不用思考，只需學會整套守則，然後機械化地操演電腦要求玩者去做的程序，不久你會覺得異常乏味。其實若以巴士作為題材，應該可以創作更刺激有趣的遊戲。例如瘋狂巴士、巴士狂飆、巴士裝飛彈、騎劫巴士、巴士非禮案之類…。雖然ABO對考巴士牌無興趣，然而在遊戲中都會盡力完成。因為只要一牌在手，就可以試下「巴士笨豬跳」有幾好玩。

評分：6 分

時雨

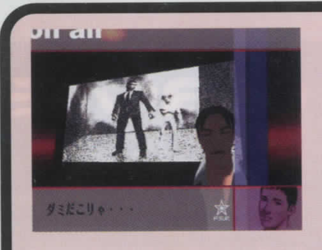
DC 人氣作品移植至PS2，玩法基本上和DC沒有分別，玩者都是要完全遵守交通規則地駕駛，因此不適合會嫌麻煩的玩者嘗試，但未玩過DC版，喜歡巴士又有興趣挑戰自己的朋友筆者可保證你一定會愛上它。新增了的CHALLENGE MODE 對《巴士》迷來說有一玩的價值，但只有三條路選擇太少了，玩一次所需的時間也太長。

評分：7 分

MARKS

雖然遊戲移植至機能較強的 PlayStation 2，但是畫面方面沒有太大的分別，可能遊戲要求不是太高。通常作品移植至其他機種時，都加入一些新玩法和模式等要素，可是今次一點也沒有，只是將當時遊戲的創意帶給現在的玩者，可看到製作人員沒有太多的誠意。本應其創意真的不俗，不過巴士的限制速度真的很低，很容易令玩者感到沉悶。

評分：6 分



花和太陽和雨

PS2 / AVG / VICTOR ／ GHM / 6800 日圓

ABO

在這個講求商品包裝，華麗外觀的年代，《花和太陽和雨》(F.S.R.）可算是一套反其道而行的作品：立體化的角色造型極不討好，背景更不值一哂，不像人類語言發音的所謂配音，非常吊詭。只是實際玩過後才覺得它是一套叫人喜出望外的作品，很有一種藝術品的感覺，之前列出的缺點頓成為其優點。劇情真夠耐人尋味的，對話也「非常識」的。雖然玩者在遊玩期間最著重的可能是解謎，但解謎並非全遊戲的主旨，是逃避現實？虛無飄渺的樂園？它的結局或者能叫你產生意想不到的體會。

評分：8 分

咸旦仔

PS2超另類AVG遊戲，遊戲的玩法，有點像極出色的 BIO，不過他的畫面就實在不敢恭維了，真估不到在PS2 上竟會出現如此低劣的遊戲，可能筆者較為偏激，但是實上他是一隻不玩也吧的超劣作。

評分：3 分

小悠

筆者一聽到這個遊戲的名稱便立即聯想到消閒遊戲，可是玩上去之後發現這完全是另一回事。這原來是一部藝術電影，而且是十分有深度的，要玩者投入去思想的一個作品。也許遊戲之中沒有玩者想像的玩樂性，但是作品是十分成功的將一切的事物引導入去玩者的腦袋之中。也許找尋炸彈是遊戲的主線，但是故事之中那耐人尋味的感覺才是精彩之處。

評分：7 分



GOLFUL GOLF

PS2 / SPT / ARTDINK / 6800 日圓

ABO

在電腦遊戲界享負盛名的ARTDINK，不時會在家用機平台上推出作品。今次的《GOLFUL GOLF》是緊接著《Basic Studio》之後推出的PlayStation2作品。《GOLFUL GOLF》有極高的模擬像真度，諸如風向、風力、選手能力、高球落點等都考慮周詳。誠然其他的哥爾夫球遊戲都有相當的像真度，但《GOLFUL GOLF》的「FURU SHOT」功能利用Dual Shock的左右Stick 發球，無疑令遊戲進行更便捷。可惜遊戲始終是遊戲，現實中一班閣佬邊打球邊談天，走到老遠執波仔的情形終歸是模擬不了的。

評分：6 分

小悠

這個一共有50個人物可以讓玩者選擇的高爾夫球遊戲，可以說得上是為初接觸高爾夫球的朋友開發出來的作品。遊戲之中筆者認為最出色的地方是LESSON 模式，在這裡不單止是可以學習到遊戲之中的玩法，也可以學習到真正高爾夫球的一些基本規則。加上玩法簡單和耐玩性強，喜歡玩這類型運動遊戲的朋友是不容錯過了。

評分：7 分

SAKURA KI

以現時PS2 這強大的機體下，玩家很多時要求遊戲要有很高的像真度，尤其是當玩上一些運動遊戲是，玩者們都要求像真的程度更大。好像這個哥爾夫球一樣，廠商製作的時候已經考慮了很多真實的情況，例如風向、力度和地形等等，都比想像中做得好。而且遊戲中可以供玩者選擇的人物也很多，如果喜歡這類遊戲的朋友可以一試。

評分：5 分





WINNING ELEVEN 5









遊戲時間	超過200小時

TEXT：MARKS

相信《WINNING ELEVEN 5》推出的時候，讀者同樣會對當中的畫面感到嘩然，這是因為遊戲利用PlayStation 2的圖像顯示機能，而令質素大幅提高，不過遊戲始終都需要有好系統、好創意、高遊戲性等各方面才算一個好遊戲，至於畫面質素只是其中的一部份，所以從以下各方面說說《WE5》的好與壞。

模式

在模式方面，相信在上集的Master League已被大家所讚賞，而今集加了多數新聯賽隊，加上增加了球員薪金的要素，使遊戲在遊戲性和整體性等各方面都增加了。此外增加可以使用聯賽隊與聯賽隊對戰的要素，真是非常的好，因為可以使用不同的聯賽隊，不需要辛辛苦苦利用Master League來儲好整隊球員，而且各隊更有各自真實的特色，使這方面得到玩者的讚賞。如果可以在各大模式中加入國家隊可以與聯賽隊對賽，就會更加PERFECT。

畫面質素

畫面相信在推出的一刻打動不少的讀者，不過筆者反而覺得今集沒有所想像中的質素，只是到達想像中的七成。雖然玩者可以在比賽時從身形認出球員，而且球員的身體更加圓滑，但是球員的面貌並沒有達到8成以上的相似度，加上比賽時球員更會有時發生不正常的表現。這些都可能是PlayStation 2機能，容量或是開發技術的問題所限，令其不能把更高的質素表現出來。

操控

在操控方面，《WE》系列已經是所有同樣遊戲中的最好，完完全全可以使用到手掣上的每一個按鈕，最新的一集不單繼續原用系列的一向設定，而且增加了R3的使用更真的將所有按鈕的利用，這樣除了讓玩開《WE》系列的玩者可以容易上手，而且亦可使玩者在操控有新嘗試的機會。至於按鈕的效果上作出很大的調節，使遊戲在操控方面的平衡性提高，好像有利用增加後衛的A.I.來減低撞牆，而且提高了直接傳送的效果，不像《2000》般沒有用處，從而把《3》的直接傳送，《2000》的撞牆滲入等前系列作品的弊病一一清除。

球員動作

雖然今集的動作增加了很多，而且細緻了很多，但是最大的缺點就是鏟波之後的動作，球員好像睡覺一樣躺在球場上，這根本不是真實應有的反應。另外第二個缺點就是當轉換操控球員時，而該球員站在對方盤球球員附近，就會自動向後走再向對方防守，本應是一件很好的防守要素，使對方不敢魯莽推進，但往往因為這樣而變得無法即時進行攔截，每每令到防守的進度，而且對於一些高手來說，可利用這個特點推進得更得順暢。

P.S. 希望WE系列之後的新作可以擺脫這些問題，變成沒有一個挑剔之處的遊戲。

評分：8分







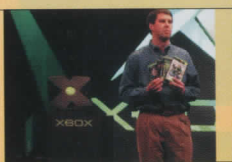
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001
美國最大型的遊戲展覽

TEXT：時雨



繼3月過的春季東京GAME SHOW後，美國每年一度的遊戲界盛事「ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO」（E3）經已在5月17至19日於加州洛杉磯完滿舉行。今年展覽的焦點，當然是落在兩台尚未發售的主機——任天堂GAMECUBE和微軟XBOX身上了。各方面都預期兩家公司為了對抗PS2，一定已準備了自己的「秘密武器」於E3期間公佈。另一件大家關心的事，是SEGA在轉型為第三廠商後，到底會在各主機上推出什麼遊戲。因為哪一台主機能夠獲得SEGA的青睞，對業界的走勢都會有重要的啟示。



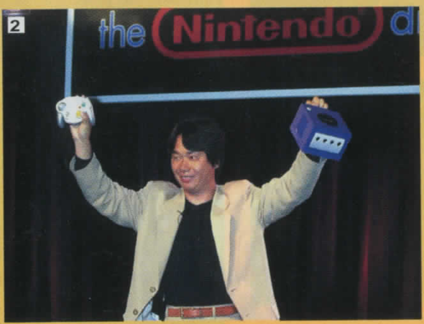





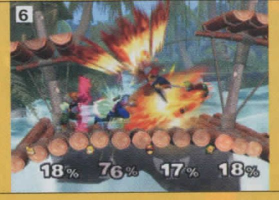
任天堂

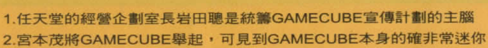
Electronic Entertainment Expo 2001



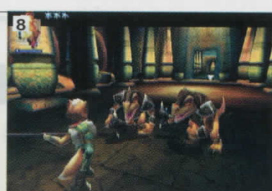






1.任天堂的經營企劃室長岩田聰是統籌GAMECUBE宣傳計劃的主腦
2.宮本茂將GAMECUBE舉起，可見到GAMECUBE本身的確非常迷你
3.GAMECUBE的8cm遊戲碟
4.宮本左手拿著的便是WAVEBIRD無線手掣
5.LUIGI'S MANSION
6.SUPER SMASH BROS.MELEE




7.METROID PRIME
8.STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET
9.WAVE RACE: BLUE STORM
10.PIKMIN

GAMECUBE遊戲終於公開！任天堂發佈會報導

自從在上年8月在幕張舉行的「NINTENDO SPACEWORLD」以來，GAMECUBE保持低調已經有一段很長的時間，因為任天堂一直未有公開GAMECUBE詳細的遊戲名單。不過在E3展覽正式開始前一天舉行的任天堂發佈會中，GAMECUBE終於打破沈默，其豐富的遊戲一次過展示在我們面前，令在場人仕無一不為之驚嘆。

整個發佈會是由任天堂經營企劃室長岩田聰和NINTENDO of AMERICA副社長PETER MAIN的演說開始。他們指出任天堂的經營理念可以用一句說話來形容——「The Nintendo difference」，其意思是任天堂是一家娛樂企業而不是科技企業，當其他遊戲主機在追求高機能、高演算能力之際，任天堂清楚明白到真正的好遊戲是不會被科技革新牽著鼻子走的。岩田氏又指出現時遊戲業界太注重畫面質素，反而令玩者對美麗的畫面失去興奮的感覺，加上粗製濫造的續集作品橫行，令到在玩者的心目中所有遊戲都沒有太大差別。由於遊戲不是生活的必需品，遊戲銷量在這情況下自然下跌。而任天堂推出GAMECUBE，便是要改變業界這種現狀。

接著上台的是任天堂的著名遊戲設計者宮本茂。他手拿著GAMECUBE的控制器，開始為到場人仕示範GAMECUBE的遊戲。第一套登場的作品是網羅了所有任天堂人氣角色的PARTY GAME《SUPER SMASH BROS. MELEE》，相信大家從它的名字已可以猜中它是類似N64《大亂鬥SMASH BROS》的新作。遊戲中的角色不單止巨大而且動作流暢，登場的角色除了有瑪莉奧、比卡超、林克、卡比等經典人物之外，還有《MOTHER》的主角少年等比較冷門的角色。

第二套登場的遊戲是在去年「SPACEWORLD」時已經公開過少量畫面的《LUIGI'S MANSION》。顧名思義這是瑪莉奧的弟弟路易首次「擔正」

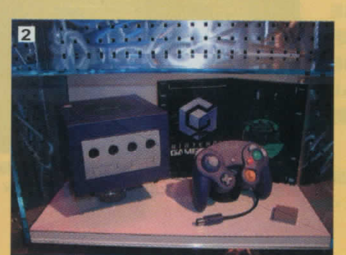
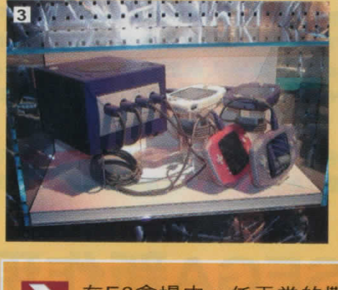
做主角的遊戲，故事講述路易在大抽獎中抽出了一間大屋，但當瑪莉奧自己一人前往參觀後卻竟然失了蹤，原來這大屋是一間鬼屋！於是路易便要親自前往驅鬼了。遊戲中玩者要控制路易用手電筒來威脅周圍的鬼魂，並找機會用類似吸塵機的東西將它們吸走。是一套新感覺的動作遊戲。

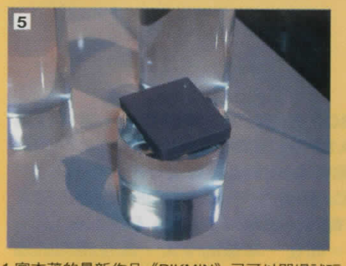
之後宮本氏一次過公開了多套現時正在製作中的遊戲，例如除了3D射擊之外還加入了探險要素的《STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET》，成為了第一人稱射擊遊戲的《METROID PRIME》，和水面表現得非常自然的水上電單車遊戲《WAVE RACE: BLUE STORM》。另外一些受注目的遊戲如《DONKEY KONG》和《MARIO KART》也有少量畫面公開。

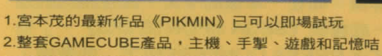
最後，宮本茂公開了一套由他監製的全新遊戲《PIKMIN》，他說這作品的構思是由螞蟻身上得來的。遊戲中玩者要控制名為PIKMIN的小生物，利用周圍環境中的材料製造一艘太空船（！）以離開身處的星球。和螞蟻的世界一樣，同伴的數量是PIKMIN挑戰各種難關的重要因素，即使是身體比牠們大數十倍的敵人，藉著群體的力量也可以將之擊倒。世界觀如此獨特的遊戲，正好呼應了任天堂的口號「The Nintendo difference」，令人期待。

親自體驗 GAMECUBE首次公開試玩！







1.宮本茂的最新作品《PIKMIN》已可以即場試玩
2.整套GAMECUBE產品，主機、手掣、遊戲和記憶咭
3.將GAMECUBE和GAMEBOY ADVANCE連接起來
4.WAVEBIRD的SIZE要比想像中巨型
5.GAMECUBE的記憶咭容量為4MB
6.PANASONIC製的GAMECUBE互換型GAMECUBE也有展出

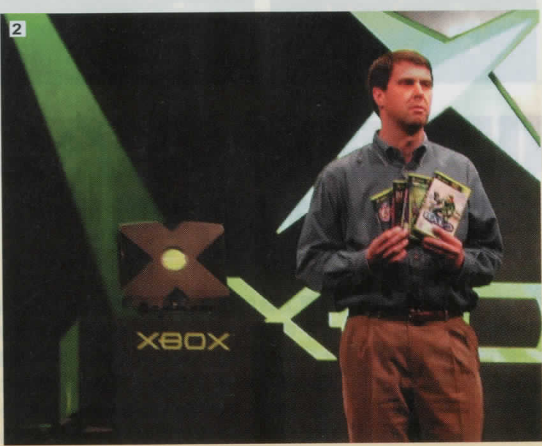
在E3會場中，任天堂的攤位是最多人參觀的，這正顯示了GAMECUBE是多麼的受人注目。當中多套GAMECUBE遊戲都已經可供參觀者試玩，當中包括《LUIGI'S MANSION》、《STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET》、《SUPER SMASH BROS. MELEE》、《PIKMIN》、《WAVE RACER BLUE STORM》、《KAMEO:ELEMENT OF POWER》和《STAR WAR ROUGE LEADER:ROUGE SQUADRON II》，這部份自然是吸引了最多人的了。另外在攤位中任天堂也展出了GAMECUBE的主機和周邊配件，好像由松下製造的GAMECUBE互換DVD機、記憶咭、無線手掣「WAVEBIRD」等。至於美國仍未發售的GAMEBOY ADVANCE也吸引了大量參觀者試玩，但可惜的是在E3中並沒有任何特別的新作發表。



MICROSOFT







1.微軟CHIEF XBOX OFFICER（CXO）ROBBIE BACH手中的便是XBOX的包裝盒，好大個！
2.幸好XBOX的遊戲是採用普通的DVD盒

XBOX價格和發售日期決定！XBOX PRESS CONFERENCE報導

MICROSOFT今年是首次以遊戲主機生產商的身份參加E3，而在E3正式開幕前一天的早上，MICROSOFT在會場舉行了名為「XBOX PRESS CONFERENCE」的記者會。會上MICROSOFT公開了XBOX在北美地區的發售詳情，包括其價格、發售日、遊戲、和網路功能等。

XBOX在美國的發售日已定為2001年11月8日，售價為299美元，而同日發售的遊戲則會有15至20套。MICROSOFT預計在發售當日會有60至80萬台XBOX主機可以推出市面，而到了聖誕假期期間更會增至100萬至150萬部左右。「我們會準備比PS2發售時兩倍以上的主機數，以應付玩家的需求。」不過可惜的是MICROSOFT並沒有公佈XBOX在日本和亞洲地區的發售計劃。

與此同時，XBOX主機的包裝盒和遊戲盒也有公開。XBOX的包裝盒正如各方所料，是有遊戲機史以來最巨型的，筆者不禁為買機的人擔心運送回家的問題……至於遊戲盒則是採用普通的DVD盒，和PS2和GAMECUBE相同。

XBOX ONLINE GAME計劃

除了主機的售價、發售日等詳情之外，XBOX的網路計劃也是非常受注目的地方。MICROSOFT預料XBOX ONLINE GAME對遊戲業界帶來的衝擊，會有如80年代MTV對流行音樂帶來的衝擊相似。XBOX是唯一能夠單獨接駁上寬頻網路的遊戲主機，玩家不用另外購買什麼即可以享受ONLINE GAME的樂趣。現時已有27間廠商會為XBOX開發ONLINE GAME，當中不乏著名的日本遊戲廠。會上MICROSOFT也公開了一批從未發表過的新ONLINE GAME如賽車遊戲《NASCAR-Heat》、第一人稱射擊遊戲《UNREAL CHAMPIONSHIP》、《TOM CLANCY'S GHOST RECON》和運動遊戲《TONY HAWK PRO SKATER3》等。

另外，MICROSOFT還打算推出一個名為「XBOX COMMUNICATOR」的耳機，它可以讓玩者之間在遊戲中使用聲音直接通訊，大大加強了遊戲臨場感。





1.27間有份參與XBOX ONLINE GAME開發的廠商名單
2.這個可以讓玩者之間用聲音傳訊的XBOX COMMUNICATOR是令人期待的產品

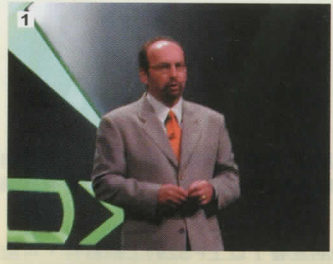
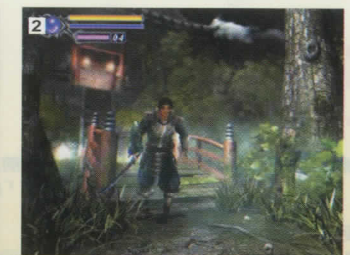
CAPCOM、SEGA新作現身！XBOX遊戲大公開

在介紹完XBOX的發售詳情後，記者會正式進入戲肉部份，筆者這裡指的當然是XBOX的遊戲了。在會上有份被介紹的遊戲，有許多會已經在3月的「Microsoft Gamestock 2001」中公開過，但當中也有數套全新的作品。好像CAPCOM就正式公開了三套XBOX遊戲——《幻魔 鬼武者》、《DINO CRISIS 3》和《BRAIN-BOX》。《幻魔 鬼武者》是在PS2上大受好評的AVG遊戲《鬼武者》的上位版本，並不是完全的新作；《DINO CRISIS 3》顧名思義是《DINO》系列的最新作，以上兩套作品在會上都有DEMO片段展出，雖然它們距離完成還很遠，但其質素都已經超過了之前在PS或PS2上的版本。另外新作《BRAIN-BOX》在會上雖然沒有畫面公開，但卻有一個設有4,50個掣、搖桿和腳踏的專用控制器展出，相信它會是一套機械人控制的遊戲。會上CAPCOM的三上真司更說：「這遊戲會在業界引起風波」，可見這遊戲必定是一震撼之作！

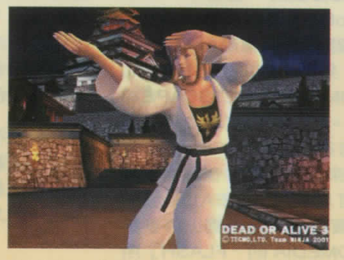
剛轉型為第三廠商的SEGA也有在XBOX的記者會上發表新作，當中包括了在美國極受歡迎的運動遊戲《SEGA SPORTS 2K3》、《CRAZY TAXI》的最新作《CRAZY TAXI NEXT》、和著名光線槍遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD 3》。SEGA OF AMERICA社長PETER MOORE在會上發言時說：「在一年之前我在這裡公開了有關DREAMCAST的《NHL2K1》、《NBA2K1》等ONLINE GAME詳情。而在一年後的今天，我在相同的地方與本來是對手的MICROSOFT一起發表《SEGA SPORTS 2K3》。」他說這番話，是因為這個舉行「XBOX PRESS CONFERENCE」的會場，正是去年E3 SEGA用來舉行PRIVATE SHOW的地方。PETER MOORE又指出，他們視XBOX為一台網路遊戲主機，日後SEGA會和MICROSOFT緊密合作，發展ONLINE GAME事業。看來SEGA對ONLINE GAME的熱情，今後將會在XBOX上得到繼承。



不過XBOX上最受期待的遊戲，毫無疑問是TECMO的《DEAD OR ALIVE 3》。當監製板桓伴信在會上公開比上次東京GAME SHOW版完成度更高的DEMO時，在會場上歡呼聲和掌聲不絕於耳！雖然這個E3的DEMO在構成上和之前TGS的版本沒有太大差別，但很明顯可以看到畫面的完成度提昇了不少，最重要是今次TECMO再公佈多一名身穿柔道服裝的新女角！板桓伴信指出：「大家總是會低估了新加入市場者（XBOX），而我就是來向大家証明XBOX所擁有之力量的，XBOX是地球唯一可以做出《DOA3》的主機。」



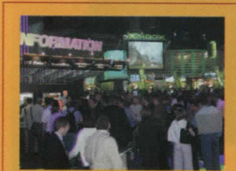






1.SEGA OF AMERICA社長PETER MOORE也有份出席XBOX的記者會
2.《幻魔 鬼武者》的畫面，比PS2版更為優勝
3.《DOA》系列之監製板垣伴信對XBOX極盡讚美之能事。
4.《DOA3》的新女角，流派為柔道！
5.《DOA》的背景一向設計都絕不馬虎，今集也不例外
6.HAYABUSA在落葉之中現身！

全部可以試玩！XBOX攤位展出大量新遊戲

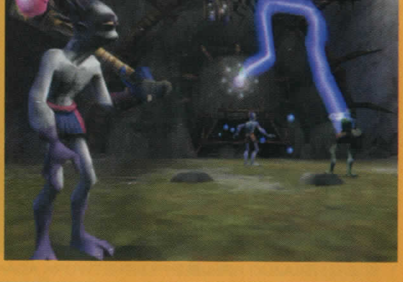




在E3正式舉行當日，在MICROSOFT的攤位中參觀者可以試玩到共18套遊戲（詳見下表）。雖然MICROSOFT在記者會中曾表示共會有接近20套遊戲展出，但沒想到它們竟然全部都可以試玩！MICROSOFT對XBOX的認真程度可見一班。

在MICROSOFT攤位展出之遊戲

名字	製造商	發售日
4x4 Evolution 2	GodGames	未定
Airforce Delta Storm	Konami	未定
Amped:Freestyle Snowbording	Microsoft	2001年秋
Azurik-Rise of Perathia	Microsoft	2001年秋
Blood Wake	Microsoft	2001年秋
Cel Damage	Electronic Arts	未定
Dark Summit	THQ	未定
F1 2001	Electronic Arts	未定
Fuzion Frenzy	Microsoft	2001年秋
Halo	Microsoft	2001年秋
Mad Dash Racing	Eidos	未定
NASCAR Heat	Infogrames	未定
NFL Fever 2002	Microsoft	2001年秋
NHL Hitz 2002	Midway	未定
Nightcaster	Microsoft	2001年秋
Oddworld:Munch's Oddysee	Microsoft	2001年秋
Project Gotham Racing	Microsoft	2001年秋
Tony Mawk's Pro Skater 2x	Activision	未定











1.《HALO》這套第一人稱射擊遊戲在美國是最受期待的XBOX遊戲之一
2.《ODDWORLD:MUNCH'S ODYSSEE》的畫面質素又比之前GAMESTOCK 2001時更進一步
3.《MAD DASH RACING》是一套混合了動作、賽車和冒險成份的新作
4.也是用來主攻美國市場的NASCAR賽車遊戲《NASCAR-Heat》，由INFOGRAMES所開發
5.以追求有型為目標的賽車遊戲《PROJECT GOTHAM RACING》，畫面比PS2的《GT3》有過之而無不及
6.海上射擊遊戲《BLOOD WAKE》，水面的倒影非常美麗，可惜操作性比較差
7.「EA SPORTS」的人氣作品《F1 2001》，以真實為賣點
8.仍未發售的PC GAME《UNREAL II》之XBOX版《UNREAL CHAMPIONSHIP》，美國對這些遊戲果然樂此不疲



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



反微軟聯盟結成？PS2上網計劃曝光

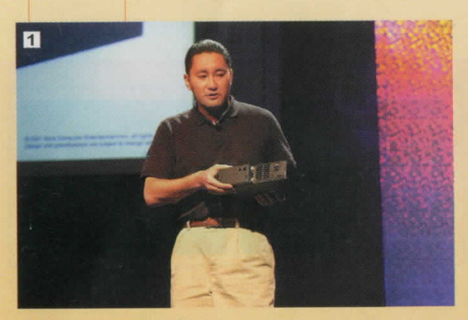
正如PS2的對手GAMECUBE和XBOX一樣，SCE在E3正式開幕的前一天，已舉行了有關PS2未來發展計劃的記者會。當中最受人注目的，是自PS2發售以來便一直沒有新消息公開過的PS2 ONLINE戰略。當那邊廂XBOX的ONLINE計劃進行得如火如荼之際，SCE的發表具有牽制對手的作用，而且其內容之豐富還叫不少在場人仕大吃一驚！

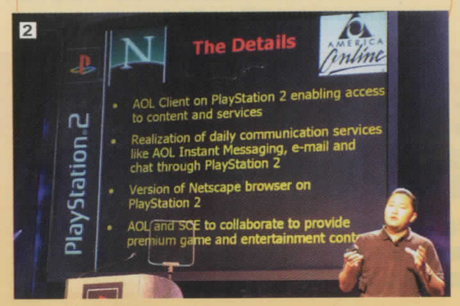
SCE首先公開了PS2用的NETWORK ADAPTOR。它其實是56K MODEM和10/10Base ETHERNET的混合體，玩家將它插進PS2的擴張槽後，PS2便立即擁有了窄頻和寬頻上網的功能。這個NETWORK ADAPTOR預定售價為39.95美元，將會於11月在美國推出。至於之前已經公開過PS2用40GB硬碟機也將會同時發售，不過價格卻未定。

要令用家可以安心地享受用PS2上網的樂趣，一個好的網路服務供應商是必要的。在日本，SCE的合作伙伴是NTTDoCoMo，而在美國，SCEA則決定和全美最大的網路服務供應商AMERICA ONLINE（AOL）合作。另外，SCE也已和REAL NETWORKS、MACROMEDIA、NETSCAPE和CISCO簽定了合作協議。PS2的用家以後可以透過PS2利用到AOL的線上服務，也可以用「NETSCAPE」瀏覽器來上網，至於在網上下載了的音樂和映片，則可以利用由REAL開發的「REAL PLAYER」欣賞得到。另外網上許多精彩的網頁是利用MACROMEDIA 的「FLASH」所寫成，以前用DC是看不到這些網頁的，但PS2由於配備了「FLASH PLAYER」，所以不會有這個問題。

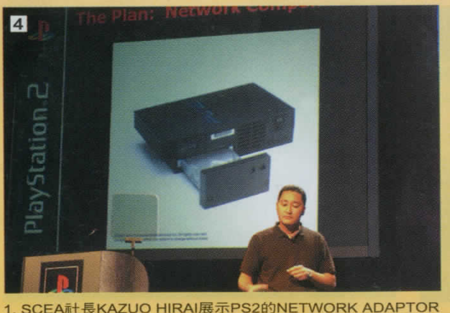
懂得電腦的朋友看了以上PS2的上網軟件，可能會覺得：「這和用PC上網幾乎一樣啊！」事實的確如此，SCE還預定為PS2推出一個專用的XGA液晶顯示器（解像度1024X768），整套組合起來，感覺極似一台家庭電腦。

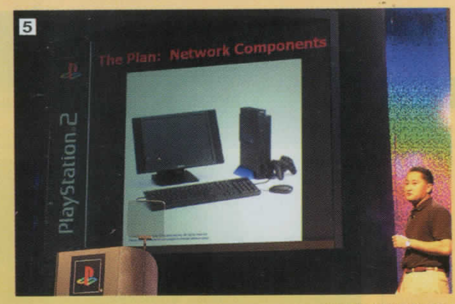
而且大家不妨留意在以上SCE的合作伙伴中，幾乎每一家都是MICROSOFT的競爭對手，因此有人笑稱這是一個「反MICROSOFT聯盟」。他們合起來的力量，絕對不容忽視。













1. SCEA社長KAZUO HIRAI展示PS2的NETWORK ADAPTOR
2. 和AOL合作的優點，是PS2用戶日後可以得到AOL、WEB、EMAIL、MASSAGER、CHAT等全面的機能
3. 大家可以見到在NETWORK ADAPTOR上面有一個ETHERNET和一個MODEM插口
4. NETWORK ADAPTOR和硬碟機的安裝方法
5. 將PS2直放，配合顯示器、鍵盤和滑鼠，望上去差點以為是PC！
6. CAPCOM的三上真司和SQUARE的板口博信均有在記者會中介紹其PS2新作

PS2注目新作情報大公開

今年SCE的攤位和去年同樣，也是佔去了E3會場最大的地方，參觀的人絡繹不絕，而當中出展的內容是以美國未發售的遊戲新作和寬頻上網示範為主。今次SCE攤位的最大特色是那個位於攤位中央，不斷在播放遊戲畫面的大型螢光幕，因為這螢光幕不是普通的平面而是呈球狀！非常之有CYBER FEEL。

在名為「BROADBAND ON PS2」的攤位中，到場的參觀者可以預先體驗到利用PS2來上網的感覺。這裡設置了兩部PS2連液晶顯示器，一部裝上了AOL的專用CLIENT，另一部則裝上了NETSCAPE瀏覽器，基本上用PS2上



這便是位於SCE攤位中央的球形顯示器







1.PS2寬頻示範攤位
2.怎樣看這都是一台電腦！
3.PSone用的液晶顯示器終於有實物展出，在美國SCE會推出兩款，質素較高的型號售149美元，質素低的則售129美元

網的感覺和用電腦上一樣（這絕對要歸功於那個XGA顯示器），不過由於兩者都只有英語版，所以中文、日文等外國文字便顯示不到了。在這兩部上網PS2的旁邊則設有REAL PLAYER的映像STREAMING示範，雖然這PS2版REAL PLAYER仍在開發途中，但效果已十分不俗。

至於展出了的PS2新作方面，筆者會逐間遊戲廠商為各位介紹：

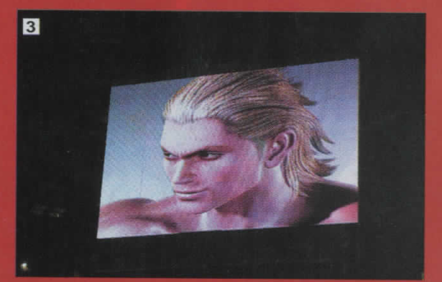
NAMCO

NAMCO和SEGA共同製作的光線槍射擊遊戲《VAMPAIRE NIGHT》，在美國已經決定移植至PS2上，在會場內也已經可以試玩。雖然試玩時只能使用普通手掣，但NAMCO方面寫明它將會對應新型光線槍「GUNCON2」。而另一套PS2的光線槍遊戲《TIME CRISIS II》也有出展，它更會對應iLink讓兩人同時作戰。

今次NAMCO攤位最大的驚喜，是她公佈了兩套格鬥鉅作的續集《鐵拳4》和《THE NEXT CHAPTER OF SOULCALIBUR》的畫面！雖然兩者都只是公開了人物的設定，但能夠知道這兩套正在開發得如火如荼，絕對是格鬥迷之福。不過它們到底使用什麼底板或者是為哪一台主機開發仍然是未知之數。









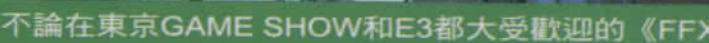
1.《VAMPIRE NIGHT》和《TIME CRISIS II》兩套槍GAME同時展出
2.在NAMCO攤位突然出現《鐵拳4》的LOGO！
3.《鐵拳4》和《SOUL CALIBUR》的新人物

SQUARE

SQUARE在今次E3並沒有太多驚喜，這主要是因為《FINAL FANTASY X》的情報已經在之前的東京GAME SHOW和近 期的雜誌中公佈得差不多，不過由於今次是美國玩家首次可以親自接觸到《FFX》，因此播放其未公開片段的小影院和試玩都大排長龍。除了《FFX》之外，SQUARE其他展品還包括《FF CHRONICLES》和CG電影《FF THE MOVIE》。







不論在東京GAME SHOW和E3都大受歡迎的《FFX》

CAPCOM



CAPCOM的主要出展遊戲是《DEVIL MAY CRY》和《MAXIMO》，兩者之中當然是以知名度較高的《DEVIL MAY CRY》比較多人試玩了。另外在攤位上方的大螢幕上周不時有《RESIDNET EVIL》（即美版《BIO HAZARD》）電影版的製作片段上映。



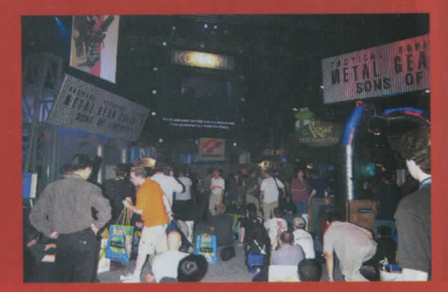


《MAXIMO》和《DEVIL MAY CRY》都是以可試玩版本出展

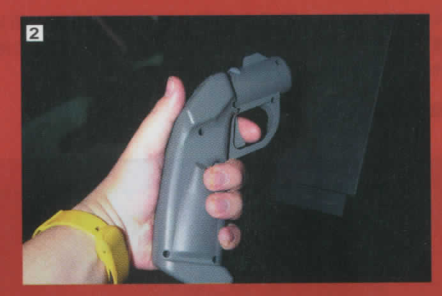


KONAMI

KONAMI的《METAL GEAR SOLID》在美國玩者之間的評價極高，因此其續集《METAL GEAR SOLID 2：SON OF LIBERTY》每30分鐘播放一次的預告片幾乎每次都座無虛席。另外恐怖AVG遊戲《SILENT HILL 2》的美麗片段也吸引了不少參觀者駐足觀看。至於新公佈的作品方面有《POLICE 911》，這其實是街機槍GAME《THE 警察官 新宿24時》的美國移植版，這遊戲需要玩者親自移動身體回避子彈的獨特玩法，在家用版中也完全保留，方法只是在地上放置一個SENSOR而已。另外同時公佈了移植的還有《SILENT SCOOP 2》。





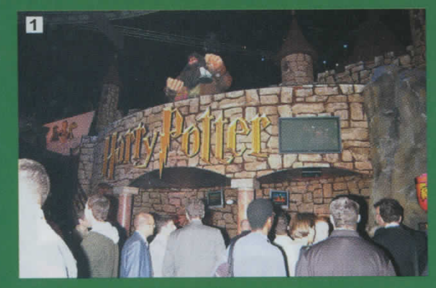


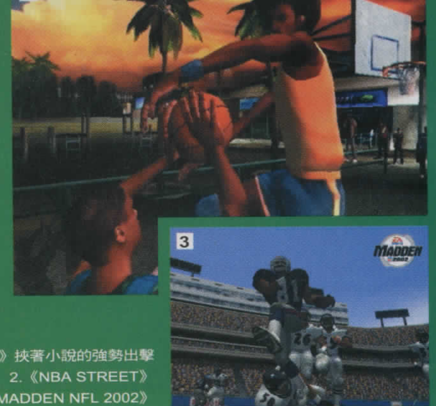


1.在美國易名為《POLICE 911》的《THE 警察官 新宿24時》試玩區
2.這支便是專用控制器
3.《SILENT SCOOP 2》終於可以用槍玩！

ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS身為美國最大型的遊戲廠商，PS2遊戲又怎少得了他們的份兒？在美國人極喜愛的運動遊戲方面，新的籃球遊戲《NBA STREET》看來相當不俗。它是EA的新系列《EA SPORTS BIG》的其中一員。《EA SPORTS BIG》和以前的《EA SPORTS》不同，其內容並不以真實性為重，反而著重遊戲之娛樂性，所以裡面的球員的動作都十分誇張。另外著名美式足球系列《MADDEN》的最新作《NFL 2002》，和由人氣兒童故事《HARRY POTTER》改編之同名遊戲也有展出。





1.《HARRY POTTER》挾著小說的強勢出擊
2.《NBA STREET》
3.《MADDEN NFL 2002》

DISNEY INTERACTIVE

在迪士尼攤位的試玩機十分特別，因為它們全都好像米奇老鼠一樣。在這裡最受注目的當然是和SQUARE共同製作的RPG作品《KINGDOM HEARTS》了，由野村哲也設計的人物，會在遊戲中與迪士尼的著名角色們一起進行冒險。現正預定在2002年秋發售。



這個相信最可愛的試玩區吧



SQUARE和DISNEY合作的第一彈，可惜要等到2002年

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIO

SQUARE在今次E3並沒有太多驚喜，這主要是因為《FINAL FANTASY X》的情報已經在之前的東京GAME SHOW和近期的雜誌中公佈得差不多，不過由於今次是美國玩家首次可以親自接觸到《FFX》，因此播放其未公開片段的小影院和試玩都大排長龍。除了《FFX》之外，SQUARE其他展品還包括《FF CHRONICLES》和CG電影《FF THE MOVIE》。





PS2又怎能少了古惑狼的份兒？





SEGA



跨平台戰略全開 PSO移植GAMECUBE！

還記得上一年SEGA的攤位是最受參觀者歡迎的，但今年SEGA已宣佈退出製造家用機市場，改為向其他主機提供遊戲，而攤位也變成供業內人仕商談為主，不向一般參觀者公開。其變化之大，實在叫SEGA FAN感慨良多啊……

雖然如此，在SEGA攤位中，仍有不少注目的作品公開。首先最矚目的，是SONIC的ONLINE RPG鉅作《PHANTASY STAR ONLINE》宣佈將會移植GAMECUBE，而且竟然已經有可以試玩的版本公開！GAMECUBE版《PSO》的畫面和DC版基本上沒有大分別，玩起上來的感覺也相同，相信這是因為要做到兩個版本可以共同連線的關係。

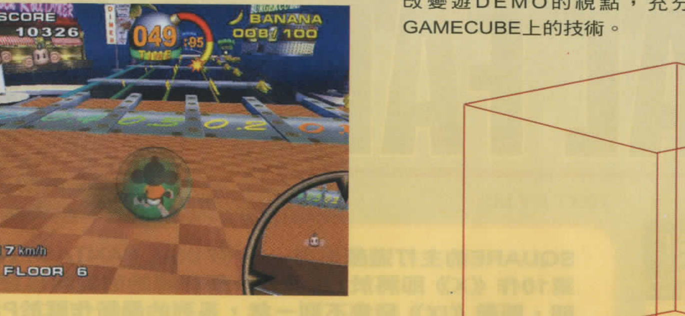




另外本來是以NAOMI2製作的街機動作遊戲《MONKEY BALL》，其GAMECUBE的強化版本《SUPER MONKEY BALL》也有展出，完成度亦非常高。遊戲的玩法十分簡單，玩者只需控制著猴子，將每一關的香蕉全部收集起來即可，但當然遊戲會準備了不少障礙來妨礙玩者的行動。遊戲的畫面十分可愛，相信小朋友（GAMECUBE的主要銷售對象）必定會喜歡。這遊戲預定在今年秋天推出。

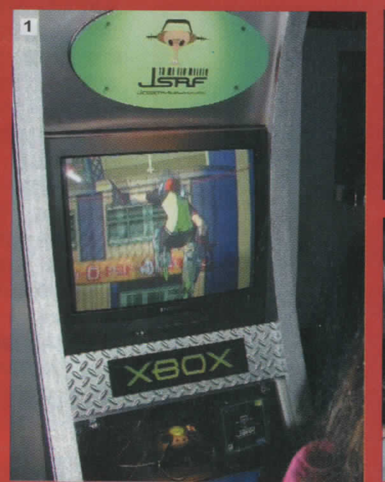
最後SEGA有展出的GAMECUBE遊戲，是近期在街機極受歡迎的足球遊戲《VIRTUA STRIKER 3》。雖然它不是一個可試玩的版本，但參觀人仕可以隨意按掣改變遊DEMO的視點，充分顯示出SEGA的在GAMECUBE上的技術。





配合美國玩家口味 SEGA的XBOX參展作品

SEGA另一注力發展的遊戲平台是XBOX，而在其攤位中則有兩套作品展出，它們分別是《JET SET RADIO FUTURE》和《GUNVALKRIE》。這兩套作品在之前的東京GAME SHOW中已經發表過，它們很明顯是針對美國玩家的口味而製作的。《JET SET RADIO FUTURE》展出的版本是不能試玩的DEMO，和以前DC版比較，登場的人物和背景都更加細緻，也加入了不少新的特殊映像效果，玩者一眼便可以確認其改進之處。至於《GUNVALKRIE》展出的是可試玩版本，它的畫面雖然沒有《JET SET RADIO FUTURE》般精細，但遊戲本身已可以順暢地進行。







1.《JET SET RADIO FUTURE》
2.《GUNVALKRIE》









FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

FINAL FANTASY X

TEXT BY MS

GAME DATA

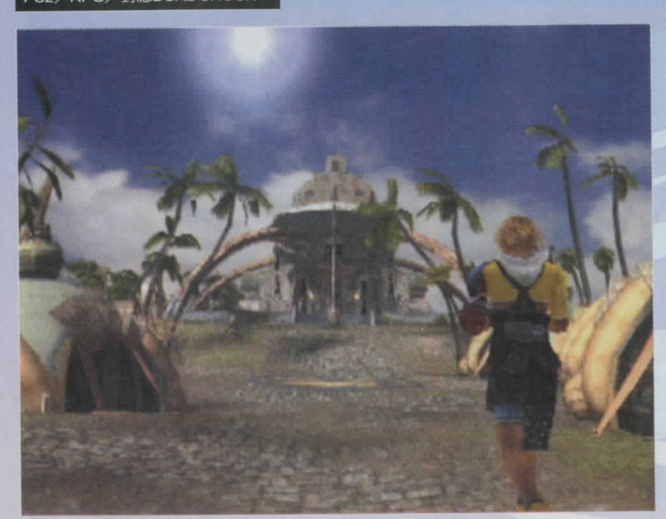
生產商	SQUARE
售價	8800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	7月19日發售預定

PS2／RPG／對應DUAL SHOCK

SQUARE的主打遊戲系列——《FINAL FANTASY》，其第10作《X》即將於7月發售，而有關她的資料已逐漸明朗，距離《IX》發售不到一年，系列的最新作就於PS2上推出。究竟以PS 2和DVD作媒體；再加上「FACIAL MOTION」的她，會是一個怎麼樣的《FF》？

遊戲架構

今集《X》將會完全運用PlayStation 2的強大機能來表現遊戲。在前兩集的畫面，是以高技術把一張CG畫與多邊形（角色）合成出來，表現得全無破綻。不過在《X》中就會完全不同，整個遊戲畫面是利用全3D多邊形來製成，角色、町、建築物等等也是。並且採用REAL TIME 3D來構成，在角色移動的時候，視點會因應角色的位置而作適當的改變。此外最值得一提的是，增加了表現人微妙表情變化的「FACIAL MOTION」，使到角色的表情變化更為自然和明顯，而且還更加像真。最後「ACTIVE FIELD」及配音等要素，相信是一個很大的躍進。









《X》之世界觀

《FFX》中的世界；是一個非現實的世界，預期說是「非現實」，倒不如說是一個異世界。整個世界就像被水包圍般，擁有很多島嶼和國家的存在，在那兒生存的人們都害怕一個叫「SHIN（シン）」的物體存在，因為「SHIN」是能導致世界滅亡的關鍵，而能夠與「SHIN」對抗，將之封印的，就只有擁有呼喚出召喚獸能力的召喚士，舞台就以「召喚士」和「SHIN」為中心進行。另外、除了普通人們所住的世界外，更擁有「異世界」的存在，召喚獸是從「異世界」被召來，而人的靈魂會經過YUNA的儀式去到異世界。

MAIN IMAGE 1

「"SHIN"越接近 人類時 頭就會暈」
世界在悲鳴著
「我、要把"SHIN"打倒。一定把打倒。」
為人們降臨的大災害的"SHIN"屢次被打倒也會復活過來、返覆實行無秩序的破壞
要打倒"SHIN"的話、只有召喚士擁有的"究極召喚"
「……真可憐、你親人這麼有名」
「因此、明白到這是不能逃避的現實」

MAIN IMAGE 2

「我是不會再迷惑」
"SHIN"是來懲罰人類
所以未寬恕人類的罪之前、"SHIN"是不會消失
這是YUNA選擇的，甚麼事都已得到覺悟
把被"SHIN"殺掉的人們，送往「異世界」的YUNA
不思議……有點恐怖的儀式……
每次人死後YUNA也在跳
被"SHIN"所限，YUNA能繼續跳嗎……
但是能打倒"SHIN"只有人類
「我、要把"SHIN"打倒。一定把打倒。」

CHECK 參考資料1

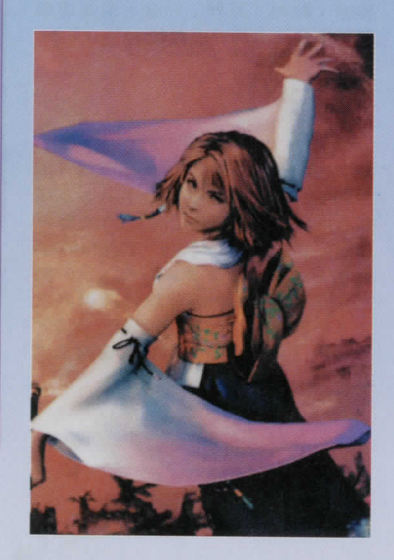
在各集的《FF》中，均擁有自己獨特世界觀，但嚴格來說在《I》、《II》、《III》、《IV》和《V》中，其世界觀都頗為接近，以「地」、「風」、「水」、「火」四大「水晶」為主題，亦是世界的根源，失去「水晶」，世界就會崩潰，在這五集中，一直受到各界的好評。《VI》則是一個失去魔法力量後的機械文明世界，打破了《FF》傳統。《VII》已完全脫離了以往的傳統風格，是一個近 現代的世界，遊樂場、太空火箭、潛水艇等等現代化的物件，整個風味都改變過來。接著的《VIII》，就變得近 未來，除了擁有大大小小國家外，更有一個高度文明之國，但仍保留魔法的存在，再加上魔女以及GF，也有回一點「FANTASY」味道。而前作的《IX》，以回歸原點、以劍與魔法作主題，騎士、魔導士、召喚士等存在，令人有回到過去及「FANTASY」的味道，亦也入了「水晶」這一項，使人更有親切的感覺，不過「水晶」的用途並不如前是世界的根源。



最初的《FF》之世界



近 現代的《VIII》



KEYWORD

SUFIA（スフィア）



在初公佈的ILLUSTRATION中（男主角站於水中），是能象徵《X》的世界觀，在《X》中的水是被稱為「SUFIA」的東西，「SFIA」與我們現實世界的水很不同，是擁有不思議力量的。人們日常生活中也會「利用」得到，是日常用到得道具，其性質有點兒像《VII》的MATERIA（マテリア）或《VIII》的G.F.，但不並能像寶物般珍貴。

CHECK 參考資料2

在《FF VII》、MATERIA是壓縮星的能源來製作出來的小球，十分常用的物件，只要把MATERIA裝上武器上，便能使用魔法或特殊能力，雖然種類十分多，但是亦有不少珍貴品。《VIII》的G.F就如妖精或獸般現身，牠們與人融合的後，會直接影響裝備者的能力，魔法也是透過融合才可使用。



《VII》

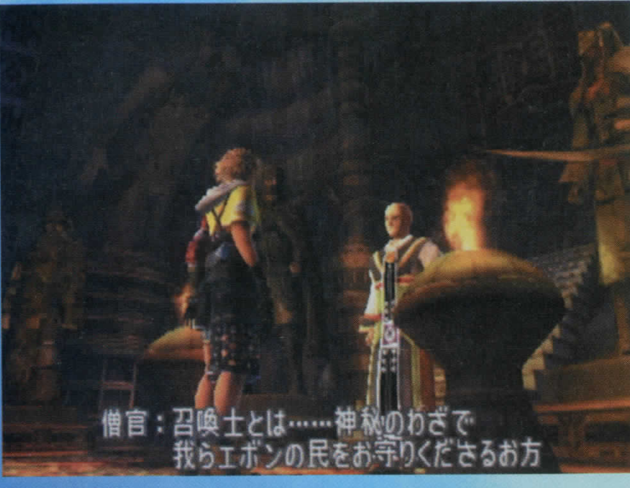

《VIII》



SHIN（シン）

「SHIN」是遊戲中佔了很重要地位，象徵著擁有把世界破壞的力量，可是「SHIN」的形態並不如召喚獸般擁有實體，其形態就如台風、地震等自然災害一樣，因此「SHIN」的亦擁有為人們降臨大災害的意思。不論把「SHIN」打倒幾多次，亦會再次復活，並會以一個恐怖形象的身份出現。順帶一提，在英文上的「SIN」，是擁有道德上罪行的意思，「"SHIN"是來懲罰人類」這句會不會與人類的破壞自然環境的惡行有關？







召喚士

擁有呼出住在異世界的召喚獸之能力者，稱之為召喚士，在過去的《FF》系列到都曾出現過。可是在《X》中召喚士佔了非常重要的位置，「要打倒"SHIN"就要『究極召喚』」這一句，已充分表現出召喚士的重要性，而且召喚士於《X》的世界中是受到尊敬的人物，因為他們就是唯一能拯救世界的人。

CHECK 參考資料3

《FF》系列並不是一開始就已經有召喚士這個角色，召喚士是從《FF III》開始加設，當時亦沒有特別地為這種角色加上獨特的故事，只是純粹一種職業。不過到了《IV》時候，召喚士也開始擁有自己的獨立角色，「Rydia（リディア）」就是好的例子。而在系列中（不計《X》），最為著重於召喚士的是可謂非《IX》莫屬，公主Garnet（ガーネット）和Eiko（エーコ）就是召喚士一族的唯一的幸存者，她們均擁有自己的角和召喚獸，可是卻遭受到野心家的利用。

參考資料3


從《FF IV》開始有固定的召喚士出現



《FF IX》也很著重於召喚士的角色

參考資料4


《IV》的幻界


《FF IX》也很著重於召喚士的角色

送往異世界

召喚士的使命是把「SHIN」打倒的同時亦成為人們的支柱。而另一個重要的使命，就是把死去的們之靈魂送往異世界去，特別是被「SHIN」所殺害的人，否則他們會變成魔物（即MONSTER），所以被「SHIN」所殺的人，必須實行這個「送往異世界」的儀式，從而把靈魂救起。因此擔任這種聖職者的召喚士是十分受到人們的尊敬。

舞蹈 & 異世界

在實行「送往異世界」的儀式時，YUNA是以舞蹈來進行，她的舞蹈是為了拯救死者的靈魂而跳，可是這種令人悲傷的儀式，需由她一人負擔起。死去的人之靈魂接受由YUNA實行「送往異世界」的儀式後，就能到達異世界去，就如「冥界」一樣，但是這個異世界是沒有具體形態的。







CHECK 參考資料4

在過去的《FF》系列中，也擁有「異世界」的存在，都是屬於主角本身所居住的別世界，如《IV》的幻界、《VI》的幻獸界、《VIII》的Artemisia城（アルティミシア城）和《IX》的TERRA（テラ）都可以作異世界之論。不過在《X》中玩者能否可以進入異世界（人們死後的世界）冒險？這就不得而知了。



罪

「SHIN」等於人們所背負的罪，當這個「罪」未得到寬恕時，「SHIN」是不會消失，人們究竟要何時才能不用背負這些罪？何時才能安穩？一切關鍵都在召喚士YUNA身上。



主要登場人物

TIDUS

TIDUS（ティーダ）

「開始時是"SHIN"。那麼再1次見"SHIN"的話……」

17歲的少年。為人十分開朗；很有朝氣；是位樂天派的運動型少年。並為水中格鬥球技「BRIDGE BALL（ブリッツボール）」的選手，精於水中格鬥球技的他，從其衣著來看，似乎對於漁獵頗為熟識。而他基本某種理由，欲把「SHIN」打倒。另一方面，召喚士YUNA為了打倒「SHIN」，而找尋「究極召喚」，在雙方的目的一致之下，一起踏出旅程。（CV：森田成一）

YUNA（ユウナ）

「我、要把"SHIN"打倒。一定把打倒。」與TIDUS一樣，年齡只有17歲的少女。是偉大兼有名的召喚士BLASKA（ブラスカ）的女兒，她繼承了父親的血統，成為出色的召喚士。比起年齡相約的少女，她的意志十分堅強，即使面對著打倒「SHIN」的重任，也會努力去做，一直為人們戰鬥到底，決定把「罪」償還。另外、其名稱於日本沖繩的語言來說，就是「夜」的意思。（CV：青木麻由子）



風節（なぎ節）

是大召喚士把「SHIN」打倒之後，所來臨的豐盛時期，那時的人們是過著和平的生活。順帶一提，在日文中的「なぎ」，是代表風平浪靜的意思。



究極召喚

為甚麼只有召喚士才能把「SHIN」打倒？因為從YUNA口中說過，要把「SHIN」打倒，唯一的手段就只有「究極召喚」，能夠作出「召喚」這行為的，就只有召喚士。可是「究極召喚」仍存在很多謎題，究竟如何召喚？召喚甚麼出來？形式……等等都一切不明。不過可以肯定的是「究極召喚」絕對不是普通的召喚士就能使用。



從此圖片中可看出TIDUS似乎在尋找一個叫「扎魯加特（ザナルカンド）」的地方，可是卻無人得知其所在。

YUNA

CHECK 參考資料5

自從《FF III》之後，召喚士也在遊戲中十分活躍，玩者也很欣賞召喚獸出場的場面，再加上牠們的強力攻擊，令到召喚獸也佔了一定的地位。在《X》中所謂的「究極召喚」，會是遊戲中最強的召喚技嗎？《VII》的圓桌武士及《VIII》的EDEN都可謂最強之召喚獸，



《VII》的圓桌武士最高給予敵人149985點的傷害

CHECK 參考資料6

同樣由野村哲也作人設的《FF》，就只有《VII》和《VIII》。不過今集的男主角與之前兩集很不同，《VII》的Cloud是個十分冷漠的戰士，對一切的事情莫不關心；《VIII》的Squall則是一個無愛想，不愛別人關心的問題少年。性格與TIDUS完全相反，不知你又喜不喜歡？另外、在主角名稱來說，TIDUS於日本沖繩的語言來說，就是「太陽」的意思，細仔想一想，「雲」、「雨」及「太陽」……似乎很有系列性質。



CLOUD和SQUALL的造型

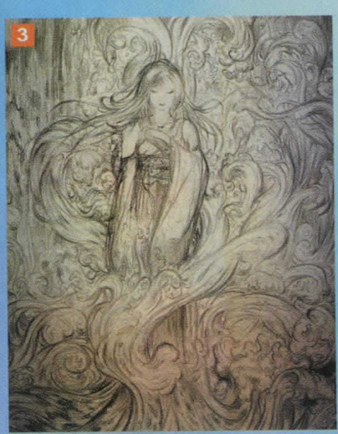


「不行、這麼失禮的事。」從這句說話中和表情中可看出，YUNA的心境亦好像小孩般，這瞬間顯出如普通少女的模樣。









1.「是……我會努力」這個表情和說話，令人看到YUNA的心情是多麼不快，多麼無奈。

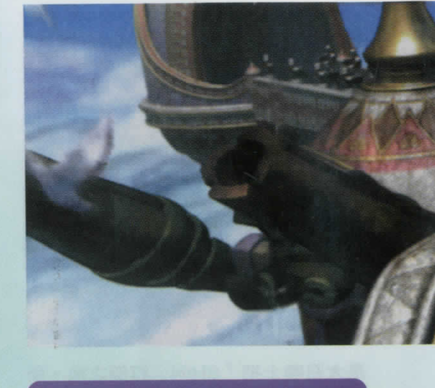
2.「打倒"SHIN"的唯一力量，只有究極召喚」從中看出YUNA的堅定和決心，有絕不退縮的意志。

3.由天野喜考所繪出的YUNA在實行「送往異世界」的儀式之模樣

KIMARI RONZO
(キアリ・ロンゾ)

「顯示力量就可以。」

是RONZO（ロンゾ）族的少年，RONZO族人本身樣貌有點像獅子的獸人亞人種，成年的RONZO族人能達200cm高，在YUNA的父親死後，在這10年間他一直都守護著YUNA，他為人不喜歡作聲，沈默寡言，但卻擁有很強的守護YUNA的意志，被譽為召喚士的守護者，可是並不了解YUNA的心。



CHECK 參考資料7

守護者在《FF IX》中也擁有同樣的角色，那就是Adelbert Steiner，他一直都在保護公主Garnet，擁有必死的決心來保護，可是卻不明白受保護者的真正心底所想。而今次的RONZO會以甚麼形式來守護YUNA？

Steiner是位十分忠心的騎士啊~

Shimoa (シーモア)

「那就讓我加入。就如對YUNA一樣」

是亞人種「古亞多（グアド族）」和人類的混血兒，年為28歲，繼其父親之後又一年輕的族長，同時保護支持人們的「エボン的文化」，並繼承將文化流傳下去的使命，可是「エボン的老師」，是他們一族之希望。



Shimoa也有另一個反面，樣子也十分兇……

1.從此畫圖中看出，KIMARI是多麼忠誠於YUNA。

2.KIMARI比起TIDUS高大很多啊~~

3.「終有一天會終結」













神秘畫面

這可是令人不感相信，於這個華美的天空廣場上，Shimoa和YUNA進行婚禮？！除了主角之外，竟然有另一位男性能夠與YUNA結婚，究竟是Shimoa和YUNA有甚麼關係？



真是可以這樣嗎？

Aaron（アーロン）

Aaron也是遊戲角色之一，不過有關他的資料太少，只能暫用其外表推測。從外表來看他擁有日本武士風的武士，手持長刀，身邊還掛著一個像酒瓶的物件，看來他是喜歡喝酒的。

Ryukku（リュック）

同樣地Ryukku的有關資料不多，從她的衣著來看，相信她會是很大動作的人，再加上其手上的武器，明顯看出是格鬥家。

CHECK 參考資料8

在《FF》系列中，格鬥家及武士等職業也曾有出現過，如在《VI》的MASH（マッシュ）和CAYENNE（カイエン），《VII》的SEPHIROTH和《VIII》的ZELL，他們都是使用格鬥技和武士刀的人，Aaron會是TIDUS的宿敵嗎？

BATTLE SYSTEM

沒有ATB《X》

在今集中最令人震驚的，相信是棄除了ATB系統的戰鬥（ATB系統即是配合時間的流動，以敵我方的速度來決定進攻次序，全寫為ACTIVE TIME BATTLE）。取而代之的將會是一個新的系統，因此戰略性和自由度也會之前更高。首先，大家要明白戰鬥畫面的構成——

戰鬥畫面構成



1 角色——在這兒顯示出來的角色，明顯地可以看出三人同時與敵人作戰，大家也會手持自己獨特的武器來戰鬥。

2 指令欄——是表示角色所用的行動指令，由於每位角色都有自己不同技能，所以在此欄所顯示的指令將不會一樣，就如TIDUS擁有「特殊」的指令；YUNA會有「召喚」的指令。

3 行動次序BAR——這是《FF》系列中新追力的項目，這個行動次序BAR顧名思義是表示角色的行動次序，基本看法如下：

4 角色的能力計——這是不可缺少的表示，角色的能力可從這兒一目了然，但是大家不要誤會，在數值下方的能量Bar是時間計，之前也敘述過遊戲將會棄除ATB系統，所以相信這BAR會是等於《FF VII》的LIMIT GUAGE，當儲滿時可以發動一些強勁的技都說不定。



交代系統

甚麼是「交代」？其實是十分簡單的系統，只要在戰鬥中實行「交代」指令，就能在戰鬥中取得有利之勢。實行之後玩者就能自由轉換角色，只要適當地使用就能把強敵打倒，甚至一發逆轉都可以。例如：在玩者隊中有四位角色，但由於戰鬥只能出三人，所以沒有把擁有痊癒魔法的YUNA帶入戰鬥。於一場戰鬥中，其中一位成員中敵人的攻擊，發生異常，這個時候就需要YUNA進入戰鬥協助，接著實行「交代」指令，確認後YUNA就會取代另一位成員的位置，然後玩者立即輸入



圖解1——KIMARI中了毒，當時YUNA不在戰鬥中



圖解2——實行「交代」，把YUNA和WAKKA（ワッカ）換走



圖解3——YUNA使用痊癒魔法令KIMARI回復



CHECK 參考資料9

各集的BATTLE SYSTEM

FINAL FANTASY——遊戲共6種不同職業供玩者選擇，並於故事後半轉職，戰鬥以回合制，魔法並不以MP制式進行，規限使用次數，再分8個LEVEL。

FINAL FANTASY II——廢除了用經驗值來成長的系統，電腦會根據角色的行動模式來決定提升能力，並於在武器及魔法方面設有熟練度，同樣以使用次數來成長，使用魔法的制度改為MP制式。

FINAL FANTASY III——共22種職業供選擇，在戰鬥時不同的職業會有不同的指令，魔法則用回《I》的按LEVEL決定使用次數之制式，並將魔法分為黑、白以及召喚三類，召喚士也是從它開始。

FINAL FANTASY IV——首隻使用ATB（ACTIVE TIME BATTLE）系統的《FF》，配合時間的流動，以敵我方的速度來決定進攻次序。角色均擁有自己固定職業外，魔法方面亦用回MP制。

FINAL FANTASY V——戰鬥同樣是ATB系統，用回職業制式，能將已學得的職業能力帶到使用的職業上，魔法方面同樣以MP制式外，亦分了黑、白、召喚、時空和青魔法五大類。

FINAL FANTASY VI——戰鬥繼續是ATB系統，在這集裡角色有固定職業的關係，因而有自己特殊攻擊指令，魔法是靠裝備「魔石」，從戰鬥儲蓄經驗來學會，當中也包括了召喚獸，因此沒有黑、白、召喚之分。

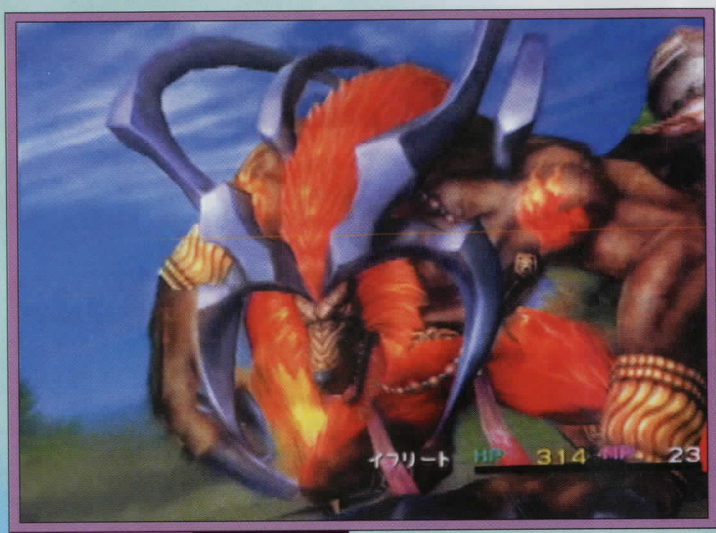
FINAL FANTASY VII——戰鬥由4人出戰改為3人，除了仍以ATB系統外，還加入了LIMIT技（相等於必殺技），威力非常強大。並將魔法及能力統一起來，以MATERIA來表示，只要將它裝上武器上，就能於戰鬥中取得特定經驗後發動。

FINAL FANTASY VIII——戰鬥ATB系統仍健在，主要利用G.F和魔法來與角色進行JUNCTION，提升角色能力，魔法除了可從MONSTER身上抽出，G.F就等同於召喚獸，但卻擁有自己的HP。

FINAL FANTASY IX——同是運用ATB系統的戰鬥，角色的Ability從裝備的武器中得到，再經過戰鬥的經驗就能學會，可是會基於角色的LV來限制所裝備的Ability數目。

召喚獸

既然遊戲是以召喚士為中心，當然不會少得召喚獸，在現階段來說，我們可以知道的召喚獸共有三隻，分別是SIVA（シヴァ）、EFRIT（イフリート）和VALFARE（ヴァルファーレ），牠們全都是住在異界的獸，在戰鬥中YUNA能夠把牠們召喚出來，相信日後會有更多召喚獸公佈。



轟炎之力 EFRIT

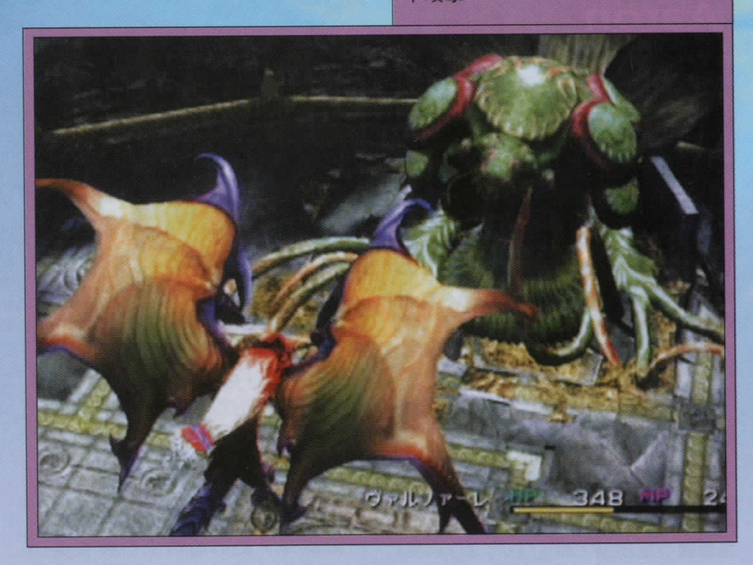
屬性：炎

掌管炎之力的召喚獸，以超高溫的火炎來攻擊對手，是《FF》中常現的召喚獸。

天空使者 VALFARE

屬性：聖

VALFARE是新登場的神聖召喚獸，外形就如雀鳥一樣，並利用翼作空中攻擊。





冰之魔女 SIVA

屬性：冰

有EFRIT就一定會有SIVA，她擁有絕對零度的冰之攻擊，絕不能忽視。

FF-10



CHECK 參考資料10

過去的召喚獸可謂多的是，不過在《FF》系列中出現次數最多的，就真的不多；SIVA、EFRIT和BAHAMUT……等，相信這集也不會缺少，當中仍有一些熱門的召喚獸，大海獸、奧丁、亞歷山大、DIABLO、陸行鳥……等等都是著名的召喚獸。不知道牠們會不會出現？



相信大家對於大海獸絕不陌生

新系統 & 強化

在過去的《FF》中，每次召喚出召喚獸時角色均退下戰線，然後由召喚獸作出攻擊，之後角色返回戰線，可是在《X》裡打破了這個定律，召喚獸在戰鬥中出現後也會在戰鬥畫面中停留，而且也會受玩者的控制，利用魔法攻擊敵人，可是在召喚獸的時候，其他角色都不能加入戰鬥。另外，既然召喚獸是這麼重要，出場的畫面當然要華麗，因此牠們的出場畫面亦加以強化，在YUNA召喚不同的召喚獸時，所跳出的舞蹈均會不同，可見出召喚士的重要性。



從圖片中看出，YUNA與召喚獸的關係是相當密切。

CHECK 參考資料11

在眾多集《FF》中，召喚士呼出召喚獸出來戰鬥時，角色們總是退下戰線，等待召喚獸攻擊完畢離開後才能返回，在戰鬥畫面停留時間亦不長久，只是攻擊一次就會消失，這是由《III》開始一直到《IX》的召喚獸指定攻擊姿態。而從《VII》開始，召喚獸出場畫面開始令人注目，那種震撼令玩者嘆為觀止。



每一集召喚獸是不會停在戰鬥畫面中



《VIII》的召喚獸的出場畫面已叫人讚不絕口

主題曲



一直以來《FF》系列都擁有自己的獨特音樂，但是自從《FF VIII》開始，遊戲便加插了由歌手主唱的主題曲，因此今集亦不會例外，並會由RIKKI負責主唱。在開發《VIII》時SQUARE要請了我們香港的女歌手王菲主唱「Eye on me」，那種帶有「愛」的歌曲與遊戲十分配合，接下來的《IX》則要請了白鳥英美子主唱「Meiodies Of Life」，並分日文和英文版本，同時也很配合遊戲的主題，今集的主題曲將會是怎樣？真是很想聽……

最後的預想

《FF》系列中，標題動物陸行鳥，從《II》開始已經受到各界注目，直到現在陸行鳥絕不離開《FF》系列。原本以交通工具的身份出現的牠，從《VII》開始已演變為養育的對象，甚至是利用牠來發掘出道具（如《VIII》和《IX》）。在「東京GAME SHOW 01春」時，從廠商公佈的片段中可看到陸行鳥的影子，除了能作代步之用外，還會有甚麼用途？今次能夠養育陸行鳥嗎？真是令人十分期待！

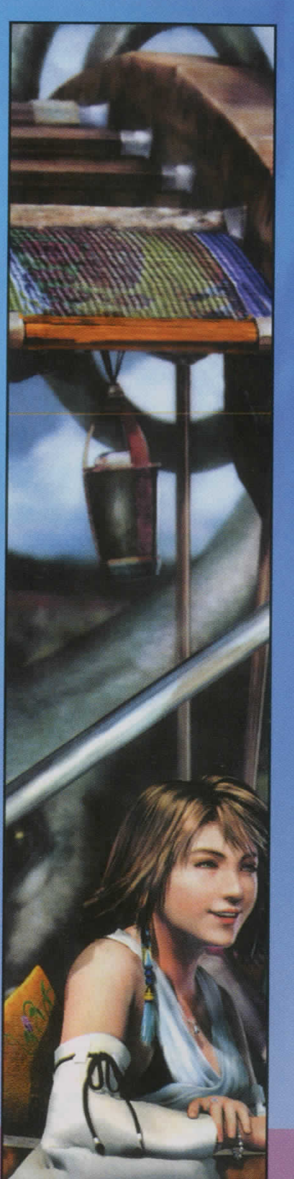




在《IX》時陸行鳥是來協助玩者掘出道具



RIKKI負責主唱《X》的主題曲



CHECK 參考資料11

《FF》系列一直以來都這樣受歡迎，並不是空口說白話，我們是可以從遊戲銷量來看出。但究竟這系列遊戲有甚麼吸引之處？在最初的時候，SQUARE仍是一間很細少的遊戲生產商，基於《Dragon Quest》推出後在日本大愛歡迎，他們決定製作一隻擁有另一風格的RPG，再加上這隻遊戲很有可能是他們的最後一擊，才取名為《FINAL FANTASY》。

當《FINAL FANTASY》推出市面後意外地十分受到歡迎，於是續作陸續出現，而要請著名畫師天野喜考作人設，其後更能成為與《Dragon Quest》平起平坐的遊戲。接著於次世代遊戲機PS上推出第七作，其演出和突破性令人驚訝，接著的《VIII》，風格更是為非機迷之設，因此除了過往一班FANS之外，也吸引了不少非機迷。

FINAL FANTASY SERIES銷量狀況

年份	遊戲	機種	容量	銷量
1987年12月18日	FINAL FANTASY	FAMICOM	1M	52萬盒
1988年12月17日	FINAL FANTASY II	FAMICOM	2M	76萬盒
1990年4月27日	FINAL FANTASY III	FAMICOM	4M	140萬盒
1991年7月19日	FINAL FANTASY IV	SUPER FAMICOM	8M	144萬盒
1992年12月6日	FINAL FANTASY V	SUPER FAMICOM	16M	245萬盒
1994年4月2日	FINAL FANTASY VI	SUPER FAMICOM	24M	255萬盒
1997年1月31日	FINAL FANTASY VII	PLAYSTATION	CD-ROM×3	328萬盒
1999年2月11日	FINAL FANTASY VIII	PLAYSTATION	CD-ROM×4	368萬盒
2000年7月7日	FINAL FANTASY IX	PLAYSTATION	CD-ROM×4	260萬盒









超人氣RPG於PS2登場！

於1996年12月在PS推出第一集和1999年9月推出第二集的超人氣RPG WILD ARMS，相信各RPG迷都不會對此系列陌生吧！這個一直大受好評的超人氣作品，終於宣佈在PS2上推出第三集WILD ARMS ADVANCED 3，今次第三集將會繼續保留前作一些具特色系統，如FORCE ABILITY、GOODS等，再加上大量新系統以及人物，務求令玩者有全新的感覺。如此吸引的系統再加上PS2的強大機能支援下必定能令遊戲比前作更加出色，看來各WILD ARMS迷必定引頸以待了！

GAME DATA

生產商	SCEI
售價	未定
容量	DVD-ROM X1
記憶	未定
發售日	發售日期未定

PS2／RPG／對應DUAL SHOCK

TEXT：咸旦仔

WILD ARMS Advanced 3rd

冒險之舞台異世界「科魯佳亞」

今次WILD ARMS的舞台是名為「科魯佳亞(ファルガイア)」的異世界，由砂之海支配而逐漸步向滅亡的惑星。「科魯佳亞」是一個融合了中世紀的歐州和西部風格，充滿著荒涼氣氛和魅力的世界。



戰鬥系統

相信有玩過前作的朋友都對Force Ability的戰鬥系統有一定的認識吧！在今次第三集中將會繼續沿用此系統，玩者只要將角色的Force Point提升至頂點，便可使用每位角色所擁有其獨特的Force Ability。除此之外，在戰鬥中每個角式置身的位置，將會由不變轉為因應環境而隨時變動置身的位置，亦即是說角色會隨著之前的攻擊式防禦，而令置身的位置改變。









WILD ARMS系列的特色系統

WILD ARMS系列中最具特色的相信是其獨特的解謎系統吧！在遊戲中玩者不時要操控著角色作出不同的動作來解開版圖中的一些疑難，如推動物件、攀爬、轉動物件等動作，而操作方法基上如前作一樣，都是根據遊戲中的指示按動適當按鈕來完成動作，不過今集中有些特別情況下還須要利用analog鍵來進行。另外，在今集中依然會保留轉換視點的功能，好讓玩者能更加清楚了解版圖的環境以及更容易解開版圖中的疑難。





四名充滿個性的主角



華芝莉亞・瑪古斯維露

ヴァージニア・マックスウェル

WILD ARMS系列中初次登場的女主角，出生於富裕家庭的18歲少女，在一次事故後便成為了一位四處流浪的冒險者。



積度・晏迪羅

ジェット・エンデューロ

以搜尋財寶為生的寶物獵人，雖然是寶物獵人，但從不盜掘墓中財寶和其他犯法行為。



古拿保・華斯尼度

クライヴ・ウィンスレット

以捉拿怪獸和罪犯賺取高報酬賞金為生的Bounty Hunter，，單看他溫馴的外貌完全想像不出他是從事此職業，是隊中最年長30歲中年漢。



加羅捷・卡拿達爾

ギャロウズ・キャラダイン

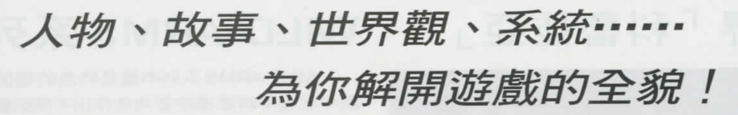
出身於信奉「ガーディアン」守護獸巴斯卡(バスカー)族之青年，身上流著擁有特別地位的神官之血脈，是一位充滿朝氣的24歲青年。



GAME PS GAME DATA

發售商	FROM SOFTWARE
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	100KB 以上
發售日	6月21日

PS2／RPG





EVERGRACE II



距離預定的發售日尚有一個月時間，有關RPG大作《EVERGRACE II》的情報也逐漸得到公開了。今次我們會為大家全面介紹這遊戲的故事、新角色和戰鬥系統，也會介紹有關「連攜攻擊」和「商店」等等新要素，讓大家可以更了解《EVERGRACE II》在經過改良和進化後之魅力所在。

TEXT：時雨

突然降臨在三名年輕人身上之命運

YUTERALD

他的雙親原本是史多魯達的指導者，但他們在YUTERALD年幼時已被莫利亞的暗殺者殺死。奇跡地生還下來的他後來被RYANA的父親收養。在復仇之怒火驅使下，他作為劍士的才華迅速開花，後來更被稱為「史多魯達四劍士」之一。

RYANA

RYANA是和YUTERALD一起成長的少年，同樣是被後世稱為「史多魯達四劍士」的其中一人。他是YUTERALD的好同伴，也十分理解他的為人。他本身擁有極高的劍術天份，但其性格卻不喜歡傷害別人。

FILLNA

在一年前的「災禍之夜」發生之後YUTERALD於森林中救出的少女。她失去了一切有關「災禍之夜」之前的記憶，但偶爾她會在夢中夢見一些未知的情境，並隱約記得自己是到底是誰……為了脫離這種不安感，她決定和YUTERALD一同離開村莊。

SOCA

被BRATHARD和DUMMHORTT追捕的少女，相信她的存在定會和BRATHARD不可告人的目的有關。FILLNA在見到她的時間，產生了一種很不可思議的感覺……

OPENING STORY

《EVERGRACE II》的故事是發生在上集的數年前，主角YUTERALD由於在年幼時雙親被敵國莫利亞（モレア）之暗殺者殺死，因此一直心懷怨恨。他努力鍛鍊劍術，希望日後可以向莫利亞報復。

在成長後，YUTERALD為了加入史多魯達（ストルタ）軍征討莫利亞，連同好友RYANA與另一名失去了記憶的少女FILLNA展開了旅程。在途中，FILLNA聽到了一些YUTERALD和RYANA都聽不到的奇怪聲音。三人跟著聲音的方向走去，發現原來有一位少女正被兩名分別貌似魔道士和劍士的男子追捕。YUTERALD他們於是出手前往拯救該少女。


◆YUTERALD和神秘男子們對峙


◆DUMMHORTT看來沒有和YUTERALD對話的打算


◆BRATHARD手中的寶珠放出異樣的光芒，並開始施咒

就在YUTERALD他們被魔法擊中倒地的時候，少女和兩名男子都消失了。根據RYANA所說，那名魔法師使用的咒語名為「魂之咒縛」，是一種古代的禁咒。中了這咒語的人之性命會互相連接在一起，因此他們三人已經變成了一個「命運共同體」，永遠都要一起行動！為了解開這個詛咒，他們於是改變了初起的目的，開始了尋找該魔道士之旅……


◆雖然十分微弱，但FILLNA清楚聽到了少女的悲鳴



在經過一輪激戰之後，雙方都分不出勝負來。這時候FILLNA發現那魔道士正在做出一些奇怪的動作。她立時感覺到少女將會有危險，於是飛身撲向少女前面！結果，魔道士的咒語擊中了FILLNA和YUTERALD、RYANA三人……


◆本來已經失傳了的禁咒「魂之咒縛」擊中了YUTERALD！到底BRATHARD隱藏著什麼不可告人的意圖？

BRATHARD

和DUMMHORTT一同行動的魔道士。他在研究的途中看到了一份有趣的文獻後，為了達成自己的目標，他於是到處找尋SOCA的下落。YUTERALD他們身上的「魂之咒縛」就是他的所為。

DUMMHORTT

史多魯達出身的劍士，雖然左手幾乎不能動，但仍然擁有超一流的劍術。他對史多魯達和莫利亞兩國之間的紛爭抱懷疑態度，現在他因為某個目的而和BRATHARD一起行動。

三人一體地戰鬥

BATTLE SYSTEM

今集《EVERGRACE II》繼承了上集的傳統，是一套內容豐富的3D ARPG遊戲，玩者須要在廣闊的原野和地下城中親自控制角色的行動。而本作品的最大特色，便是玩者要一次過控制三名角色同時進行戰鬥！話雖如此，玩者不用擔心會手忙腳亂，因為實際上玩者需要控制的只是其中一人，餘下兩人的行動會由電腦自動控制。另外，玩者只需按一個掣便可以隨時更換自己控制的隊員，這點在戰術上有其特殊意義，因為在同伴之中有擅長埋身戰的（如YUTERALD），也有擅長魔法的（如FILLNA），因此玩者必須因應戰鬥的情況更換人物，始終由自已控制會比由電腦控制安心得多。


◆由電腦控制的角色會集中支援玩者去戰鬥


◆類似HP計的東西在畫面上只有一條，看來三人真的是「生死與共」！

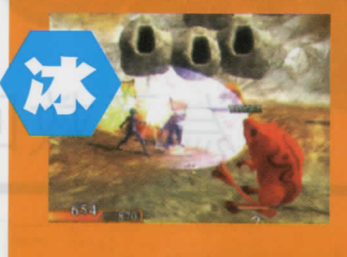

◆除了原來的三人之外，在遊戲某些時間玩者可能會得到其他同伴幫忙

由寶珠引發出來的力量

PALMYRA ACTION

能夠引發出人內在潛能的神秘寶珠「PALMYRA」，在上集玩者可以將它們和武器組合，發動各式各樣的必殺技。而在今集的故事設定上雖然仍未有製造PALMYRA武器的技術，但玩者卻可以裝備一些名為「PALMYRA ACCESSORY」的裝飾，配戴了它們之後玩者便可以使用攻擊魔法和特殊攻擊，通稱為「PALMYRA ACTION」（PA）。這個將武器和PALMYRA分開了的新系統，可以讓玩者擁有更大的自由度。

冰




◆將周圍的空氣冷卻，產生極低溫的凍氣進行攻擊。對冷血的動物會比較有效

爆炸




◆將強力的爆炎集中在一點，產生強勁的破壞力

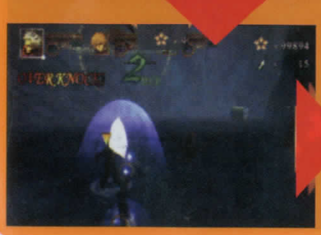
SMART HITS！

連攜攻擊

玩者在使用PA時，如果能令它連續命中對手，便會成為「連攜攻擊」。例如當YUTERALD用PA擊中敵人後，RYANA或FILLNA其中一人再用PA擊中同一敵人，便算是「連攜攻擊」，而且還可以3HIT、4HIT、5HIT……般延續下去！如果玩者能夠使出高難度的連攜攻擊，更有可能得到獎勵寶物「PALMYRA片」，這些「PALMYRA片」可以在商店中用來強化武器。而打倒BOSS級的敵人時，當然可以得到較強的「PALMYRA片」。


◆COMBO發動！





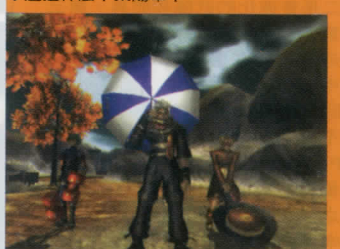

◆當畫面上出現的「SMART HITS！」字樣，便代表連攜攻擊成立

利用武器來加強能力

DRESS UP SYSTEM

這套作品和一般RPG不同，它並沒有用經驗值LEVEL UP的概念，而需要利用旅途中找到的武器來令能力上昇。當中有傳統的劍、槍等武器，但也有如平底鑊、雨傘、沙鎚等搞笑的裝備！看到三名玩者角色各自拿著不同的武器戰鬥，是一件十分賞心悅目（？）的事。


◆在上集玩者在商店中可以得知「外表設計SENSE」的評價，今集同樣有這個要素，因此三人給人的整體感覺是十分重要的！


◆這是什麼？太陽傘？


◆齊來用沙鎚玩音樂GAME吧！



一提起CAPCOM的ACT遊戲，大家也會想起名作《ROCKMAN》系列。這個遊戲不論是人物設定和難度方面也是十分突出，可是遊戲的背景多集之中也是未來世界和同一人物的故事，所以開始有多少缺乏新意了。可是在近來CAPCOM公開了一個新的ACT遊戲是和之前的《ROCKMAN》系列完全不同風格的，便是筆者要為大家介紹的這個《MAXIMO》了。到底今次這個是個怎麼樣的ACT來呢？有沒有什麼新驚喜給我們呢？現在便來看看遊戲之中的一些設定和特色吧！

為了救回公主和取得和平而戰

GAME PS GAME DATA

生產商	CAPCOM
售價	未定
容量	未定
發售日	未定
記憶	未定

PS2/ACT

TEXT：小悠

遊戲特色

《MAXIMO》的遊戲背景其實也不是什麼新潮的東西來，是非常傳統的王子公主Fantasy童話故事來。這和未來世界反惡勢力量而戰雖然是完全不一樣的世界，但是主角們的目的也是沒有什麼分別，為了和平和救出自己喜歡的人而戰，可說得上是同出一徹。有玩過《ROCKMAN》系列的朋友也會知道遊戲的機械和人物設定是多麼的仔細和出色，這個也是作品成功的原因之一。所以今次的新作也十分著重人物設定方面的工作，還特地請來了負責為日本遊戲雜誌《FAMI通》設計封面的松下進先生來擔任這個遊戲的人物設定，相信定會令人刮目相看了。另一方面，《MAXIMO》和《ROCKMAN》最為不同的地方是它利用PS2的高質素輸出成功立體化，成為3D的ACT遊戲。在PS2上開發ACT遊戲的確是能加入不少豐富遊戲的原素在當中，NAMCO的《風之古羅洛亞2》便是十分鮮明的例子，加上CAPCOM有裝作過《鬼武者》的經驗，這個王子救公主的ACT絕對不容少看呢！而遊戲題材和系統也深受名作《魔界村》影響，玩者在作品之中是可以感受到這個親切感。



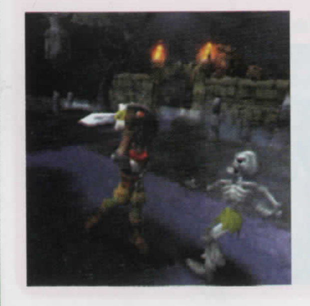






遊戲系統

這個遊戲的系統之中有三個是重點要介紹給大家的，一是角色的成長、二是會進化的武器和防具、第三是收集金幣。先說說角色的成長吧！在這個遊戲之中玩者所操縱的主角（即MAXIMO），在通過不同的冒險之中是能夠POWER UP的！除了有使自己能力強化的道具之外，特殊能力也是其中可以讓MAXIMO成長的東西，遊戲之中一共有40種以上的道具和特殊能力呢！在玩者得到這些東西之後便可以隨自己的喜好為MAXIMO裝身。帶有不同特殊能力和裝備的MAXIMO，他的姿態也是不一樣的呢！例如穿上新鎧甲的時候、被打破了鎧甲的時候、拿著盾牌的時候、使用魔法時會變得像老一點的、而有







時會變得十分年輕的小孩，也有一個是《魔界村》的造型來。第二個遊戲的重點是武器和防具會進化，在遊戲之中MAXIMO所穿著的鎧甲是會隨著得到的能力而變化，劍也是一樣，會巨大化、帶有紅蓮之炎、打出龍捲風等等。而盾方面也是相當不俗，除了可以抵擋敵人的攻擊之外它是可以當武器用，可以放出雷電、投擲出去攻擊等等。這些強力的道具也是在迷宮的寶箱之中找到，快來為MAXIMO去POWER UP吧！最後一個遊戲重點便是收集金幣了，雖然暫時未知道有什麼用途，但相信和許多ACT遊戲一樣，是大量收集來讓玩者得到1UP呢。












遊戲人物

為了保護國家的和平，而出戰龍潭虎穴的便是這個遊戲的主角MAXIMO王子了。在他努力地為國家戰鬥的期間，有不少的傳聞說有一位邪惡的人將會把國家蹂躪，那個便是深受MAXIMO信任的軍師ACHILLE了。他不但希望娶與MAXIMO有婚約的SOPHIA公主為妻，更加在MAXIMO長期不在王城的期間利用巨大的鑽貫穿地面，取得暗黑之力奪去王位成為這個國家的王。為什麼突然會這樣子的呢？為了向ACHILLE追尋事件的真相，MAXIMO便與成為了魔王的ACHILLE對峙……



MAXIMO

這個故事的主角，他是一名勇敢的戰士，他的勇氣是源自守護國家那善良的心而來的，也是這個強大國家的王子。因為保護國家而長期不在王城，可是卻為此而被人奪去妻子和國家……



KING ACHILLE

是MAXIMO所信任的軍師，擁有非凡的智慧。可是在得到了暗黑之力之後便奪去了國家的王位，還娶了SOPHIA為王后成為魔王。



QUEEN SOPHIA

傾國傾城的美貌是誰人看見也會喜歡的類型，也是與MAXIMO王子有婚約的公主來。被魔王ACHILLE捉拿了成為他的王后，到底MAXIMO能不能成功救出她呢？



GAME PS GAME DATA

生產商	Sony Computer Entertainment
價格	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	2001 年發售予定

PS2/RPG

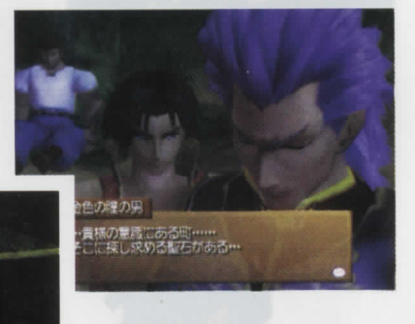
TEXT：小悠

LEGAIA 2



格鬥與RPG的絕對融合

SONY 新公開的RPG 又多一隻了，繼剛介紹過的《POPOLOCROIS物語3》之後，再公開多一隻同樣是RPG的新作品。不過這個新公開的《LEGAIA 2》並不是十分新奇的東西來，因為這個是1998 年在PS 上推出的《LEGAIA 傳說》的續篇來。而這個遊戲最突出的地方除了是於PS2上開發會有什麼突破之外，還有它十分獨特的戰鬥系統。在傳統的RPG之中以格鬥的方式進行戰鬥可以說是和上一集一脈相承了，現在便由筆者來為大家簡單介紹一下這個遊戲吧！



細緻的劇情畫面再現



和上一集的遊戲是同樣的，《LEGAIA 2》是使用了全立體形式去表現出來。除了戰鬥畫面是3D化之外，連一般在世界移動的畫面和劇情進行的畫面也會是3D化。這個全立體的好處可以說能夠把任何時候人物的動態，在沒有什麼不自然的情況下表達出來。在物語的進行期間是和戰鬥跟劇情是緊密相連，可以使玩者完全投入遊戲之中。而遊戲的開發方面下過不少的心機，例如遊戲之中畫面的背景是十分有層次感，還有當進入戰鬥畫面時人物的動作和敵人的動態也是不會忽略。再加上今次的續篇是在性能不可以和PS同日而語的PS2上推出，相信全立體化是可以提高遊戲的質素。



《LEGAIA 2》的新人物們

今集和上集不同的地方除了真正全體化的實現之外，上集的KEYWORD「獸」和「霧」等等的概念也沒有在新的一集使用。而今集的故事背景是怎麼樣的呢？在大地上盡頭的地方發了什麼異變和邂逅呢？續篇的故事是由一名叫拉克的少年為主角，他是在荒野中的村莊「萊露」出身的少年。為了守護經常被怪物重重襲擊的村莊，而投身村莊的警備隊之中。為什麼怪物只是向萊露襲擊呢？原來是因為在這片廣闊的荒野之中只有萊露是有植物和水源等的生氣，這些超乎常理的現象是因為在附近的湖之中那夥「水之石」的恩惠。但是現在「水之石」除了是生命之源之外，原來是有另一種不為人知的神秘力量，這是一種可以令世界得以平衡的力量。另一個在故事之中登場的少女瑪也是出身自大地盡頭的村莊「悠落」，因為一件事情使她受到非常大的打擊，自此便沒有再說過話了。表面上是一個內向的14歲魔法師，但是她其實是個有好奇心而開朗的女孩。而另一位個子較為高的是卡撒，是以天牙一刀流聞名的劍士。現在捨棄了塵世的一切，隱居深山修練自己的身心。他除了是劍術了得的48歲男人之外，對於外界的事物也是甚有了解。

RPG與格鬥的融合TACTICAL ARTS SYSTEM



這個集格鬥原素於RPG之中的TACTICAL ARTS SYSTEM已經不是第一次在RPG遊戲之中出現過，在次前的RPG作品之中也有用過相似的東西。如果大家有配玩過《待魂》的RPG的話，便會知道遊覽車之中是有輸入格鬥指令的戰鬥系統。而這個戰鬥系統正好和《LEGAIA》系列的TACTICAL ARTS SYSTEM是十分相近，所不同的是一招技巧並非用一個指令來實行，而是用一連串的指令來組合而成。戰鬥系統之中有「上」「下」「左」「右」「拳」和「腳」這6個指令，如何在短時間之內使出連續技或是高攻擊力的必殺技呢？便得看看今集才增加的成長系統和角色的能力了，成功組合的話是可以學會新技巧的呢！



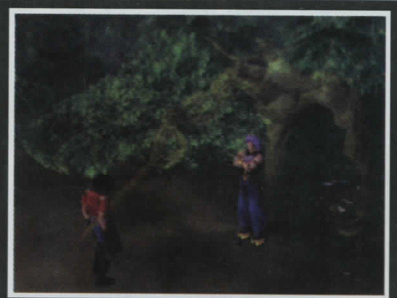








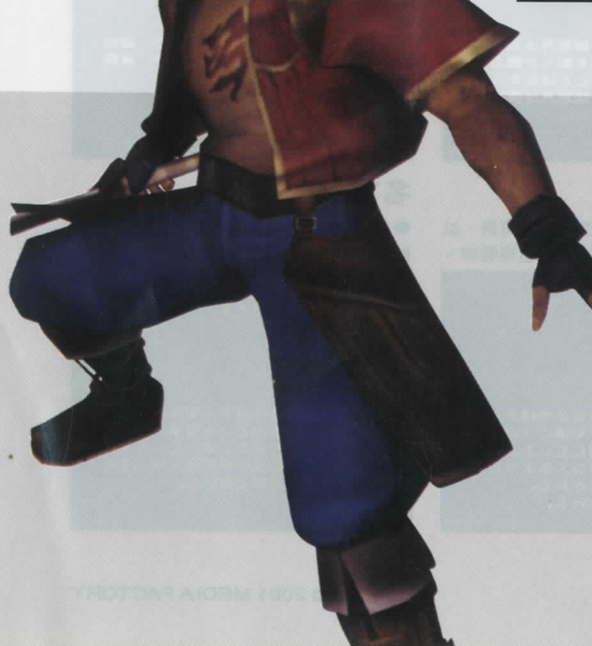
擁有自我意識的自然物質ORIJIN



在《LEGAIA 2》的世界之中火、風、音和金屬等等自然界物質是有自我意識的，只要它選定了一個人為它的宿主，它便可以從物質之中實體化出來。這個便是玩者的強力同伴ORIJIN，相對於上一集的「召喚獸」來說ORIJIN則是和角色們命運相連的親友來。在ORIJIN不單會在戰鬥之中幫助進行回復之攻擊，於故事的劇情上也是有很深的關係。















GAME PS GAME DATA

生產商	MEDIA FACTORY
售價	7800 日圓
容量	DVD-ROM X 1
記憶	35KB
發售日	預定6月14日發售

PS2／SLG／對應DUAL SHOCK

TEXT ：咸旦仔

北方謙三 三國志

三國英雄再現眼前！

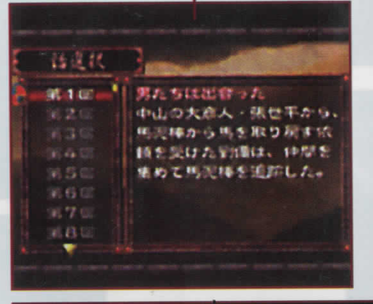
相信大家對北方謙三這個名字都十分陌生吧！不過此人在日本本土中卻是一位大有來頭的小說家，而今次MEDIA FACTORY便將北方謙三96年的作品《北方謙三 三國志》改編成遊戲，大家將可在遊戲中完全了解北方謙三筆下的三國志，除此之外遊戲中的人物設定亦會由另一位著名畫家寺田克也負責，單看各人物的造型已被其獨特個性所吸引，相信必定是各三國志迷期待之作，現在便看看他有何吸引之處吧！



小說式三國志

三國志系列的遊戲相信大家都玩過不少了吧！而小說式三國志遊戲相信就較少了。今次MEDIA FACTORY將會以名作家北方謙三筆下的原作小說《北方謙三 三國志》為遊戲藍本，而遊戲的亦會以小說形式來進行，《北方謙三 三國志》全13卷的原作小說將會在遊戲中完全活現眼前。

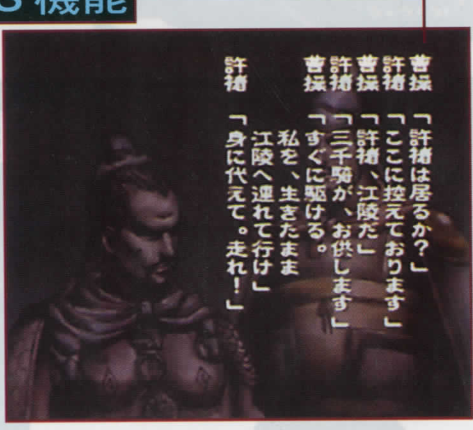






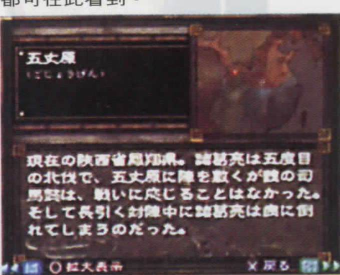
DATABASS 機能

由於在三國時代中無論登場的人物、戰事、計略都非常多，要完全了解可謂一件不可能的事，有見及此開發人員特意在遊戲中加入了DATABASS功能，而在此功能將會分為地名、事件、物品、人名、役職、戰爭、名言和計略8種，好讓玩者能詳細了解三國時代的各種資料，這亦可讓一些初次接觸三國志遊戲的朋友能更加深入了解遊戲中的各種資料。



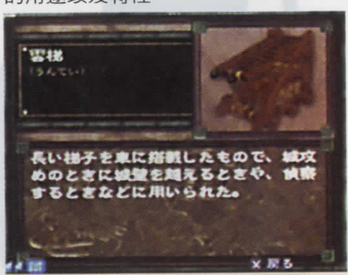
地名

◆在三國時代中各個重要據點的資料都可在此看到。



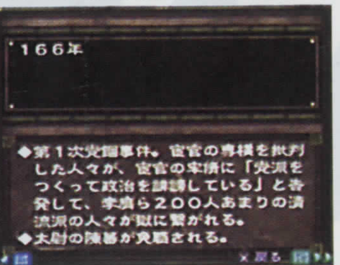
物品

◆在這裡能清楚了解戰鬥中各種武器的用途以及特性。



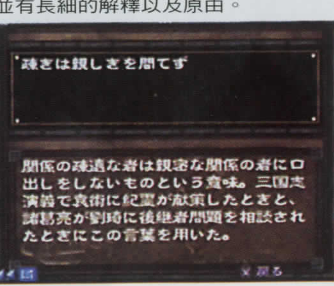
事件

◆在每一個時期中所發生事件的背景，以及當中的各種細微資料亦能從這裡看到。



名言

◆在這裡收錄了各武將的重要名句，並有長細的解釋以及原由。

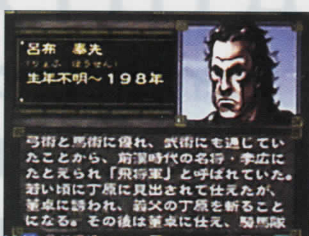


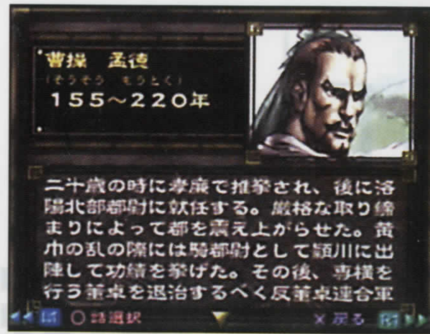
寺田克也筆下之三國志英雄



人名

◆在擁有龐大登場人物的三國時代中，要完全了解各人物的過去以及其各種資料，玩者都可在這裡查看到。



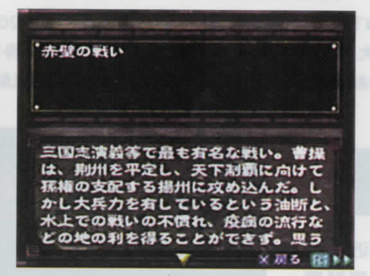


役職

◆由於三國時代各職位的名稱相當特別，要完全理解各職位的任務以及職責實在不是一件易事，因此玩者可利用此功能了解各職位的職責。

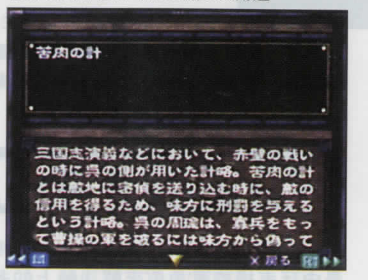
戰爭

◆於三國時代中有許多名戰事發生，而當中的事蹟以及戰事發展的始末，大家都能從這裡查看得到。



計略

◆計略是三國志中非常重要的戰略，而這裡亦會詳細解釋各計略的要點以及用途。

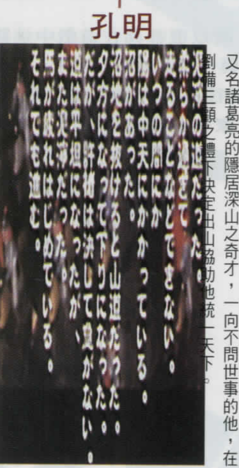


劉備



字玄德，是前漢室中山靖王劉勝的末裔，在孔明、關羽、張飛協助下建立了蜀國與曹操、孫權三分天下。

孔明



又名諸葛亮的隱居深山之奇才，一向不問世事的他，在劉備三顧之禮下決定出山協助他統一天下。

關羽



字雲長，於涿縣樓桑村與劉備、張飛桃園結義後，便一直跟隨劉備征戰沙場，亦是蜀國的開國功臣。

張飛



字翼德，原是一名賣豬肉的草莽，與劉備、關羽桃園結義後，便踏上征戰沙場之路，是一位嗜酒如命的酒徒。

馬超

字孟起，17歲便跟隨父親馬騰征戰沙場，曾參與討伐董卓的大戰役，及後更加入了劉備軍，成為劉備陣內其中一位主要戰將。

曹操



字孟德，自平定黃巾之亂後便一直平步青雲，及後更脅天子而令諸侯，並建立了魏國成為建國君主，是一位非常有名的武將。

孫堅



吳國之建國君主，天生擁有一對青色的眼睛，因而亦有一個「碧眼兒」稱號。

周瑜

字公瑾，曾與孫權之兄孫策結拜為義兄弟，亦因如此在孫策死後，依然誓死效忠孫權。

呂布

字奉先，身材魁梧孔武有力是其最可取之處，於三國時代中可說是一位最強的武將。

麋燐

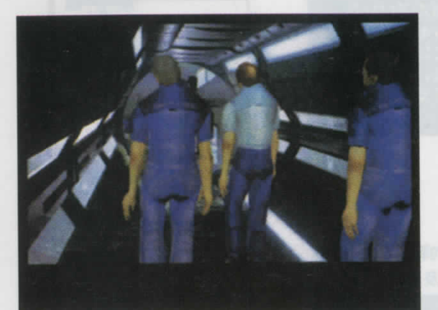


麋竺、麋芳之妹，後來成為了劉備的側室，更為劉備誕下麟兒劉禪。

TEXT ：咸旦仔

PHASE PARADOX

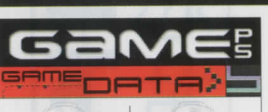
フェイズパラドックス®



生還！狂暴化！逃亡！

STORY

宇宙空母GALLENT完成拯救行動後，在折返途中惑星220卻突然發生大爆炸，爆炸碎片令GALLENT受到極大的破壞，船內有些船員亦因此事故而身亡。及後就在船員進行修理機件時，不可思異的事情便由此時發生，船內一些船員竟突然發狂並向其他人襲擊，究竟船內發生了什麼事呢？



生產商	SCEJ
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM X 1
記憶	853KB
發售日	預定5月24日發售

PS2／AVG／對應DUAL SHOCK

SYSTEM





遊戲的玩法基上與《BIO》有點相近，同樣是由玩者操控著角色來解決船上的各種疑難，在進行遊戲時，玩者在控制角色其間可根據畫面中的半透明地圖來移動，由於遊戲以3D來進行的關係，所以很容易在遊戲中迷路，只要擅用半透明地圖便不會迷路了。而在調查方面亦與一般的AVG相同，不過在移動或談話時，遊戲會不時一些選項出現，那些選項對往故事的發展有著重大的影響，如果選擇錯誤的話甚至會GAMEOVER，因此大家在選擇時必須小心謹慎地考慮清楚才作決定。





混亂中生還的三位主角

JUDE'S PHASE

ジュード・サトクリフ

Jude Sutclife



艦內拯救隊「DaCT」的成員，在修理升降機途中卻突然暈倒，醒來後便四出找尋隊員，當與上軍醫YUAN後，得知船上發生了神秘事件，於是決定一同調查，但在調查時卻突將遇上數名發狂船員的襲擊，最後二人只好暫時逃離現場。





RENEE'S PHASE

レネイ・ハーン

Renee Hearn



最強戰力部統稱WIPER的隊長，收到上級緊急指令，到GALLENT了解事故的原因，而在船內調查時遇上航行科的DANIA，及後二人得知船內有船員發狂，並發現CIC受到破壞，最後決定與其他生還者一同在船內調查。





AILA's PHASE

アイラ・ホイブローデン

Aila heybraaten



由平民所組成的BIOLABO研究機關的成員，為了調查惑星220突然發生爆炸的事件，於是來到CIC作深入調查，而就在調查途中卻突然受到不明生物的襲擊，幸而及時逃脫。為了找出船員狂暴化的原因，於是決定留下調查。





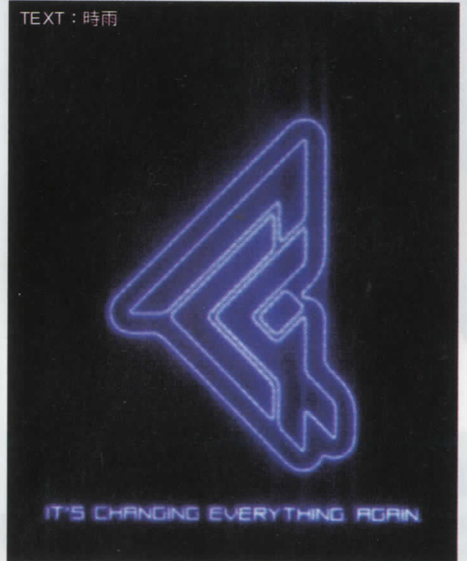








TEXT：時雨



NAMCO名作STG於PS2再次登場！

ACE COMBAT 04 Shattered skies

《ACE COMBAT 04》在3月舉行過的東京GAME SHOW中已經公開過一次，其高質素的畫面和極具電影感的REPLAY實在叫各位戰機迷興奮不已。最近，NAMCO方面更公開了大量最新有關《ACE COMBAT 04》的情報，大家絕對不能錯過！



發售商	NAMCO
售價	價格未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	2001年夏預定

PS2／STG

新登場戰機

F16的改良型——F-2

這便是自《ACE COMBAT 04》發表以來首次公開的戰機「F-2」了。它是以「F-16」為藍本開發的超音速戰機，在改良過雷達、主翼和駕駛倉天窗等部份後，其性能獲得大幅強化，另外由於它採用了能夠吸收電磁波的物料製造，因此也擁有在雷達上隱形的特性，是整體性能極高的戰機。

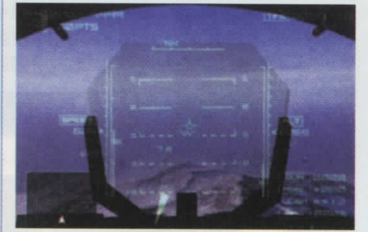


◆外型繼承了美軍戰機的特色，極具現代色彩之餘在各處也散發著實用美



◆無論在運動性能、戰鬥力和對抗雷達等方面性能都是一流，實力無用置疑。至於能否取得相應的戰果便要看駕駛者的能耐了

F-2



新登場戰機F-2的機倉視點，特色是構造簡單，視野比較廣闊，但問題是畫面的上方是盲點。



◆除了正面之外，玩者還可以向左或右方望

A-10

在駕駛倉前方的兩支柱是其特色。也由於此，玩者的可能會覺得視野比較狹窄。

◆前方的兩支柱有可能影響機師的判斷力



F-16c

相信這是視野最廣闊的戰機吧，完全沒有任何東西遮掩，是最適合空中纏鬥用的機體

◆感覺最為清楚的駕駛倉，無敵！



追求真實性的新視點

《ACE COMBAT》系列一直以來只提供了「HUD」（全名HEAD-UP DISPLAY，即戰機內部的顯示器）和「機尾」兩個視點。但由今集起，玩者更可以選擇「機內視點」，感覺就有如親身坐在戰機內部一樣。而更厲害的，是每一架戰機的機倉構造都會有所不同！NAMCO方面明顯放了不少心思在這部份呢！

令故事更有感染力的動畫硬照

《ACE COMBAT》系列一向都有豐富的故事和歷史設定來做遊戲背景，今集也不例外。這些像是戰場照片的動畫硬照，是由曾經製作過動畫電影《SPRIGGAN》的STUDIO 4℃所負責，再加上人物配音和BGM，相信大家定會對戰爭的殘酷和無奈有更深刻的感受。

TEXT：小悠

TIME CRISIS II

與時間競賽的危機一觸即發！

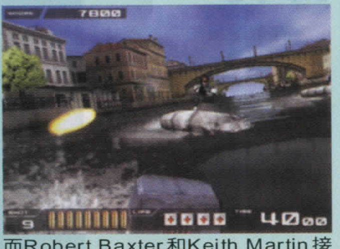

GAME PS GAME DATA

生產商	NAMCO
售價	未定
容量	CD-ROM
發售日	2001 年秋季發售予定
記憶	80KB

PS2/STG/對應DUAL SHOCK 2及GUNCON 2

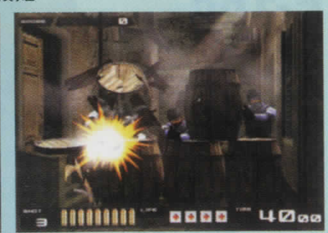
在1995年NAMCO在街機推出了《TIME CRISIS》，這個利用腳掣去迴避的模擬射擊遊戲旋即成為街機玩家的新寵兒。而在1997年再推出了續集的《TIME CRISIS II》，在新一輯之中加入了不少的新原素令遊戲豐富起來。相隔了已經有4年的時間，《TIME CRISIS II》終於在PS2上推出家用版了！這個萬眾期待的家用版化和街機版有什麼分別呢？為PS2版而推出的新槍GUNCON 2又有什麼特別的地方呢？筆者立即為你進行調查吧！

《TIME CRISIS II》背景故事



新太工業這家大型企業發表了一個發射64個通訊衛星上太空的計劃，但是國家特殊諜報機關V.S.S.E得到驚人的消息指出這次的計劃發射上太空的是軍事衛星。於是V.S.S.E便緊急派出Chirtine Lino作為間諜收集有關這次計劃的情報，任務雖然是成功，可是卻被對方發現她的真正身份而逃亡中。而Robert Baxter和Keith Martin接到這個情報便趕緊到敵人的基地救她……



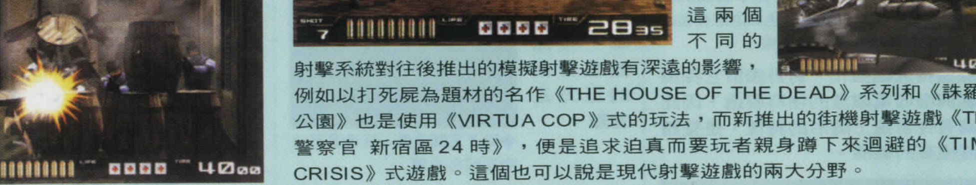


《TIME CRISIS》系列遊戲淵源

說起射擊模擬遊戲的始祖，人們便會想起SEGA推出的《VIRTUA COP》系列和NAMCO的《TIME CRISIS》系列，這兩個遊戲分別進化出兩個截然不同的遊戲系統。如果大家也是模擬射擊遊戲能手的話，便會知道這兩個遊戲的重點玩法在於那兒了。前者的《VIRTUA COP》系列是一個要玩者出手開槍準而快，是考玩者射擊技巧和反應的遊戲。而後者的《TIME CRISIS》系列則是可以利用腳踏掣去令角色躲避在障礙物後面，這樣可以增加了槍戰的真實感和戰略性。這兩個不同的射擊系統對往後推出的模擬射擊遊戲有深遠的影響，例如以打死屍為題材的名作《THE HOUSE OF THE DEAD》系列和《誅羅紀公園》也是使用《VIRTUA COP》式的玩法，而新推出的街機射擊遊戲《THE警察官 新宿區24時》，便是追求迫真而要玩者親身蹲下來迴避的《TIME CRISIS》式遊戲。這個也可以說是現代射擊遊戲的兩大分野。







《TIME CRISIS II》新手槍GUNCON 2



在《TIME CRISIS》於PS上家用化的時候是推出過對應遊戲的專用手槍，當時的手槍GUNCON是像《VIRTUA COP》一樣是射擊畫面外去代替以腳踏迴避上彈。今次的GUNCON 2有許多不同的地方，第一這個是設計給PS2用的手槍，圖中大家看到的是在E3 GAME SHOW中NAMCO展出的模樣。第二是手槍之上多7個按鈕和一個十字掣，使玩者進行遊戲的時候可以更容易操作畫面上的東西。第三這手槍的重點是在手柄的底部是多了一個特別按鈕，這個按鈕是代替以腳踏迴避上彈而設。第四是GUNCON 2是不對應高解像電視、等離子螢幕和液晶體顯示屏。除了《TIME CRISIS II》這個GUNCON 2是將會對應NAMCO和SEGA合作推出的《Vampire Night》呢！





TEXT：小悠



POPOLOCROIS 物語 3 ~初次的冒險~

勇氣！團結！友情！



項目	內容
生產商	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
售價	未定
容量	DVD-ROM
發售日	未定
記憶	未定

PS2/RPG



《POPOLOCROIS物語》系列的第三集新作，在之前的GPPS筆者也有為大家介紹過了，不知道各位可愛的讀者還有沒有記得呢？在這個月SONY又再公開多一點有關這個RPG遊戲的新情報，所以我們便立即為大家作一些介紹了。上次已經差不多將遊戲之中大部份的登場角色介紹過了，所以今次會集中一點介紹RPG的靈魂・戰鬥系統。3D化了的POPOLOCROIS不單是在畫面方面是大有改進的，連花在戰鬥畫面的心機也是不少。想知道這個RPG的開發程度和新公開的畫面，便不要放下書本了！

明君之後的年少勇者



這個遊戲的故事是續著上一集的《POPOLOCROIS II》的，如果大家是有玩過上一集的話，對於今次的故事便會有更深一層的了解。在上一集故事完結之後的15年，POPOLOCROIS王國比洛王子的寢室之中開始了這個新的故事。在這個寢室之中有一位十分美麗的女性在為比洛王子讀著故事書，這位便是比洛王子的母親娜露茜亞王妃了。不錯，在經過多番困難和冒險之後，証一集的主角比多洛王子終於成為POPOLOCRIOS王國的國王，並娶了在旅程之中多番支持他的神官少女娜露茜亞為王妃，而且在多年後誕下了現在的比洛王子。有一天比洛在王城內側的一個地方進行冒險，這個地方稱之為「龍之祠」。在這裡他發現了謎之生物巴芙，不是比洛不知道這個生物是可以影響到國家存亡的東西來。接著他又遇上另一個神秘少女露娜和使用斧頭的戰士馬高，更迷失在精靈的世界「法多利西亞」之中……







友情便是戰鬥的力量

在這個新一輯的POPOLOCROIS之中，除了著重遊戲之中的故事劇情發展之外，戰鬥系統也是連接遊戲各個部份的重要關節。而戰鬥的過程之中，人物的動作和鏡頭的變化是十分影響到玩者的投入感。於PS2推出3D化的戰鬥畫面令POPOLOCROIS進化起來，於各方面的戰鬥演出是令人期待的呢！在這個遊戲之中不論是角色的HP或是戰鬥時可以給予敵人的傷害也可以是過千位的，所以在遊戲起初的時候是有許多特殊技巧令同伴的攻擊力上升。以三個人為一隊的冒險之中，如何才可以加強戰力呢？答案便是連攜技了，比洛和同伴合作使出各式各樣不同效果的連攜技，這樣便會令戰鬥感大大增加。有比洛和馬高合作的FLAMECROSS，還有露娜和馬高合作的FLOTON也是屬於強力的攻擊連攜技。當然也有一些連攜技是提升防衛力和攻擊力的，這些補助系的技巧也是戰鬥之中不可劃缺呢！













真・三國無双2

SHIN・SANGOKUMUSOU 2

一夫當關、萬夫莫敵

GAME PS GAME DATA

生產商	KOEI
售價	未定
容量	未定
記憶	未定
發售日	發售日期未定

PS2／ACT／對應DUAL SHOCK

TEXT ：咸旦仔

相信大家見到KOEI的字樣，就估到是三國志系列的遊戲吧！冇錯有是三國志系列，不過今次是在上年推出後大受歡迎的《真・三國無雙》之續集《真・三國無雙2》，此作在上年可說是每位PS2機主必備之作，今次廠方再次決定推出續集，實在是一眾機迷的一大喜訊了。今次遊戲隨了會保留原有的重要系統和人物之外，在遊戲中還會加入一些新系統和人物，現在便立即帶大家看看有何新元素吧！

南蠻之戰中必備的大象部隊

在上集中角色除了一般的步行戰鬥之外，就是騎著馬匹來戰鬥，不過由於今集的故事背景移師南蠻一帶，而南蠻部隊又擅於用象兵來戰鬥的關係，因此廠方在遊戲中加入了角色可騎象來戰鬥。至於騎上象後的戰鬥力和能使出的攻擊招式，暫時只知象兵能在敵兵倒地後，將其踏至粉身碎骨，而其他就有待廠方進一步公佈了。



新增二人對戰功能

相信有玩過上集的朋友都會覺得遊戲美中不足的地方是未能作二人協力戰鬥吧！然而廠方終於在今集加入可二人協力戰鬥的新系統，令遊戲變得更有樂趣。在二人協力戰鬥的時候遊戲畫面將會以上下分割來進行，而當兩人在近距離同時使出必殺技「無雙亂舞」的時候，更會出現新增的超必殺「激・無雙亂舞」，此招的威力足以將敵軍整支部隊消滅，兩人能熟練此招的話必定萬夫莫敵！另外除了二人協力戰鬥之外，在遊戲中玩者還可與朋友作二人對戰，不過今集的二人對戰卻並不是兩名武將決鬥，而是雙方扮演兩軍作對決，看誰領的軍隊才是戰無不勝的軍隊。雖然遊戲加入了對戰功能是各玩家夢寐以求之事，不過人總是得一想二的，如果遊戲中能加上i-LINK功能的話就更加理想了。



三國英雄



黃蓋

身歷孫堅、孫策和孫權三代的吳國大將，在赤壁之戰中以火燒連環船將曹操軍擊退的重要功臣，手中的大型鐵鞭是其主要武器，是一位戰鬥力十分強勁的角色。

甄姬

魏國曹丕之妻子，手中的鐵笛以及其華麗的腿法是其最擅長的攻擊技倆，雖然是女兒身，在戰鬥中卻是一位非常勇敢果斷的角色，絕對不會比任何男士遜色。

趙雲

蜀國五虎將之一，是一位仁義禮智兼備的猛將，其槍法更是天下無人能及的高手，在上集中已經登場過，而今次廠房將會替他改變一下造型以及衣著，令大家有全新感覺。

TEXT：咸旦仔



在今個春季東京show中並沒有映像展出的SRPG遊戲《GLOBAL FOLKTALE》正式公佈於8月推出，這個由IDEA FACTORY所開發的全新SRPG遊戲，將會以人類與魔族的戰鬥為題材，再配上充滿個性的人物以及獨特的戰鬥系統，令大家有一個完全耳目一新的感覺，現在便將其最初公佈的最新資料送比大家。



Global Folktale

グローバル フォークテイル

人與魔之戰

GAME DATA

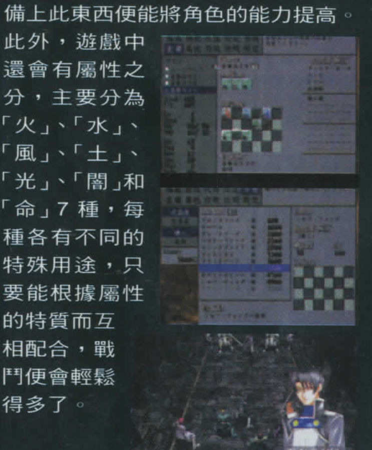
生產商	IDEA FACTORY
售價	未定
容量	CD-ROM X 1
記憶	未定
發售日	預定8月發售

PS2／SRPG／對應DUAL SHOCK

戰略PART

在戰略PART中玩者主要是為跟著下來的戰鬥作好準備，因此玩者可在此時了解跟著下來戰鬥資料、選擇戰鬥時所用的戰術和部隊編成。另外，玩者亦可在這時替各隊員調整以及購入新裝備，而在本作的裝備道具方面基本上與一般RPG遊戲一樣，不過在遊戲中就加入了一種神寶玉的裝飾品，只要能裝備上此東西便能將角色的能力提高。此外，遊戲中還會有屬性之分，主要分為「火」、「水」、「風」、「土」、「光」、「闇」和「命」7種，每種各有不同的特殊用途，只要能根據屬性的特質而互相配合，戰鬥便會輕鬆得多了。







行軍PART

當玩者完成戰略PART的調整後便會進入戰鬥部份，而在今次遊戲中戰鬥主要分為行軍和肉搏戰兩種，在開始時角陪隊與敵人都會有一段距離，此時角色便會根據玩者在戰略PART中所設定的戰術來向敵人進擊，當接近敵人時便會由行軍的畫面轉為肉搏戰的近距離畫面，而這時亦會是進行各場撕殺的時候。









充滿個性的登場人物



RIVAIZA リヴァイザ

BERIASU（ベリアス）王國之將軍，RUSHIFERIA的忠實部下，負責部隊的實戰指揮，從不以真面目示人，手上的巨大弓箭是其馳騁沙場的重要武器，在RUSHIFERIA眼中是一位最具實力的戰士。

RUMITESU ルミテス

FERIRU（フェリール）國之女王，原本是要與BERIASU王國的國王結婚，但卻因父親在與魔王之戰中戰死，只好留下來擔當國家的君主，因為其活潑開朗的性格令所有人都非常喜歡她。

RUSHIFERIA ルシフェリア

BERIASU（ベリアス）王國之總司令官，BERIASU軍成立的主要目的是將反亂組織消滅，性格率直的他被稱為「BERIASU最強戰士」，他背上的一把大劍是其最得意的武器。

ISYUTERU イシュテル

FERIRU（フェリール）國之總司令官，FERIRU軍實戰指揮的最高負責人，同時她亦是第2近衛師團特別近衛隊之隊長，與RUMITESU除了是君主和部下的關係之外，二人亦是相當要好的朋友，現在她經常都會在RUMITESU身邊出現並守護著她。





東京巴士指南
今日起你也是車長

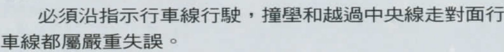
1999年12月23日是什麼日子？喂，咁耐之前邊記得呀？雖然DC版的《東京巴士指南》都是套舊作，之但係記得該套作品的玩家應該不少吧。唔，駕駛巴士的作品於當年的確為大家帶來十分新鮮感。最近的PlayStation2版本可謂是DC的加強移植版，當中追加了一些新模式，又對應PocketStation。當日未曾攻破所有路線的玩家，未知今日再有沒有挑戰的意欲呢(雖則今次的扣分制度仍然很嚴謹）？

GAME DATA

生產商	45XLV／SUCCESS
售價	5800 日圓
容量	DVD ROM
記憶	44KB
發售日	發售中

PS2／SLG

實習重點



△基本行走

控制巴士加減速的LR 掣，控制巴士行走方向的左Stick，它們跟車輛的Acceleration、Brake和Steering的設定有關。與一般私家車相比，巴士有著更大的內輪差（轉彎時後輪比前輪更靠近內側），要抓緊對車輛的感覺，相信用上空視點會較易體會。

必須沿指示行車線行駛，撞壆和越過中央線走對面行車線都屬嚴重失誤。

每條道路都有限制時速，由60~30 咪不等，當超過指定時速的6 咪之後即屬超速。為保持車速在指定時速附近，玩者應熟習間歇性地按R 掣的習慣（放開手時會慢慢減速）。前方有車的話也不宜跟車太貼。



△轉彎與斜坡

青梅線後段有甚多彎位，速度一般都不能超過30~40 咪，這是保障不會撞壆。落斜時也一樣，應作適度減速，免得誤衝出行車線。

△交通燈

紅黃綠的交通燈大家一定知道，只提醒大家見到黃燈時也絕不要冒險衝燈。若進入交差點後見到紅或者黃燈都不用停車，否則會造成嚴重的交通混亂。當然，穿越停車線直插斑馬線也不好，開車太快或煞車太急引致乘客坐立不安也不好。另外有附加箭咀的L 字型交通燈，那是當燈號即使轉紅，如果行車方向和箭咀方向一樣（這種燈號會維持5~6 秒），亦不用停車。

△交差點與通行區分

交差點是最易扣分的地方，尤其包含幾條行車線的路面，人多車多更加要打醒十二分精神。交差點前總會顯示通行分區路線，駕駛巴士時更應牢記並預先轉線，在錯誤的行車線上停車（如交通燈前）是會扣大量分數的。

△在交差點上轉彎及變更行車線

轉線時記得要打燈號，並留意左／右的道面情況，無車時才可轉線（轉線前的2 秒內要打燈）。於交差點上轉彎時要留心行人是否都已經過了馬路，以及迎面行車。當然轉彎頗急，速度一定會慢（轉彎前一樣要打燈）。

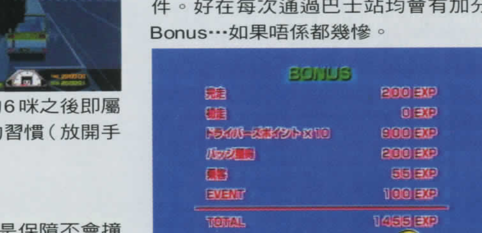
△BUS STOP

Bus Stop顯示有紅色及綠色兩種，紅色代表必須要在前面的巴士站停車，綠色代表不停站（←在遊戲中照做就可以了）。巴士站是靠左的，埋站時就打左邊燈號，停車時泊在指定的位置中。開車前先確認乘客都已上車才好關門，慢慢加速，每次通過巴士站都要作出廣播（按X 掣），好讓乘客知道下一站的位置。

扣分制度



用來評定見習車長實際表現的扣分制度，最初以100 分為滿分，當扣至0 分時該日的實習會強制結束（Story Mode）。在Story Mode 中玩者應以90 分以上為目標，那是取得金章的先決條件。好在每次通過巴士站均會有加分Bonus…如果唔係都幾慘。



車輛接觸事故：撞車！



步行者妨害：撞人！

接觸事故：前兩者以外的碰撞意外！



行錯路：不依指示路線行駛！

速度違反：超速！





對向車線行走：越過中央線在對面

行車線行駛或停車！

行走車線違反：走過隔離行車線！

訊號不履行：轉彎、停站、切線前不打燈！

無視交通燈：衝紅燈！

停止位置違反：停車時越過停車線！

車線變更違反：沒依指示變更行車線！

交通妨害：在交差點上停車！

踏切前不停止：在電車軌前不停車！

踏切內停車：在電車軌上停車！

逆走：走相反方向！

急發進：開車時加速太急！

急煞車：煞車太急！

急轉彎：車速過快時轉彎太急！

駕駛失誤：停站時巴士與巴士站的傾角太大，或停車位置距車站太遠！

飛站：沒有在應停站的巴士站上停留！

Announce Miss：臨埋站前忘記廣播！

忘記關門：開車前沒閂門！

限制時間：誤點到站！（通常是太遲，Challenge Mode 時犯錯即 Retire）

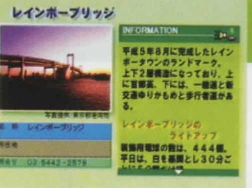
甩轆：輪胎擱在行人道上！（Challenge Mode 專用）

指定場所不停止：沒在指定的停車線前停車！（Challenge Mode 專用）

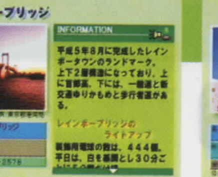
GUIDE MAP

可說是東京巴士行經路線沿途的觀光指南，有網址又有查詢電話，有機會去東京時不妨參考一下（不保証完全 Update）。





◆RAINBOW BRIDGE



◆富士電視台

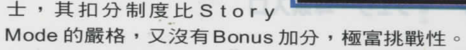


◆TOKYO BIGSIGHT



◆SUNWALK

CHALLENGE MODE



假使覺得 Story Mode 太易玩，Challenge Mode 就適合你了。此模式有三個級別選擇（共用一條賽道），都是巴士訓練中心內實際存在的賽道。除東京都內巴士外，也可選用 BONNET 和雙層兩種巴士，其扣分制度比 Story Mode 的嚴格，又沒有 Bonus 加分，極富挑戰性。





◆東京都內巴士，性能跟 Story Mode 的一樣



◆Bonnet Bus ，加減速和轉向都比東京都內巴士靈活



◆雙層巴士，最笨重的巴士

初級

初級賽道包括走外周、斜坡、曲位和交差點，應付S字路和曲位時要由外側駛入，並配合減速。儘管遊戲期間會出現指示方向的前咀，但先記下行走路線確為取得佳績的捷徑。

中級

初級賽道以外，還追加銳角彎和縱列泊車的考驗。應付銳角彎很麻煩，首先要在掉頭時停車，按方向的下掣轉後波，打左右燈，按加速後退。要前進時就再停車，按方向的上掣解除後波，熄左右燈然後開車。

縱列泊車方面，要是將巴士的進入角度與停車面調整為 45 度，之後就輕鬆得多了。

上級

初級、中級的內容外，更要求駕駛者面對轉急彎和極狹路的高難度技巧。轉彎方式、內輪差等因素在如此狹窄的路面更形重要。

EVENT & ALBUM

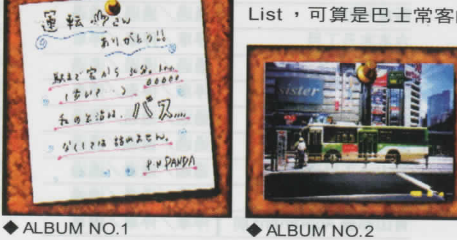
同一條巴士線，車長在同一個時段總會遇到同一批乘客。無他，大家的上學、上班時間都一樣嘛。對於這些熟悉的面孔，已不可視之為陌生人了。車長不時會無意間聽到他們有趣的對話。

「Event」內的 Profile List，可算是巴士常客的名冊了









◆ALBUM NO.1



◆ALBUM NO.2

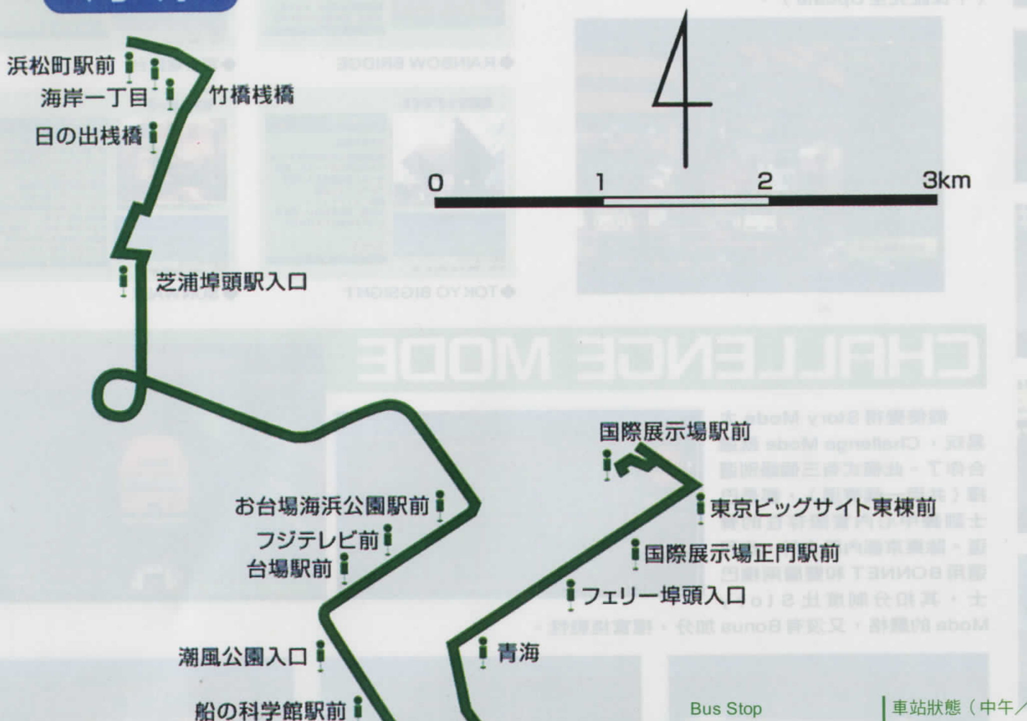
◆ALBUM NO.3

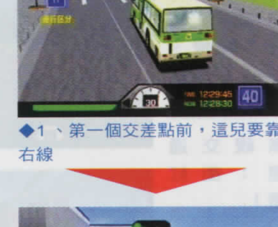


◆日間三條路線的乘客，完全制霸？玩過三個時段先啦！



灣岸線




◆1 、第一個交差點前，這兒要靠右線


◆2 、讓路給迎面的車龍，即使轉綠燈也不要急於轉彎


◆3 、限定時速為60咪，若不跟貼這速度很容易誤點


◆4 、好好觀察兩條行車線的狀況，有些車會停泊在行車線中間…（可惡）

灣岸線資料

距離：11.7km
巴士站數：14

中午情況

乘客數：★
交通流量：★★
難易度：★
除Rainbow Bridge出現起伏之外，其他道路都非常平坦。道路修整良好，駕駛應很暢順。乘客數和交通流量都不多，適合給新手玩的路線。乘客幾乎都是附近住宅區的民居。

黃昏情況

乘客數：★★★
交通流量：★★
難易度：★★
乘客主要是在台場區工作的商人和OL ，也有約會中的情侶。

晚間情況

乘客數：★★
交通流量：★
難易度：★★★
乘客包括開OT收工的商人和OL ，和盡興而歸的情侶。晚間行車難度較高主要是由於夜間視野較差的因素。

Bus Stop	車站狀態（中午／黃昏／晚間）
國際展覽場車站前	起點站
東站BIG SIGHT東棟前	通過／通過／通過
國際展覽場正門車站前	通過／通過／通過
渡輪埠頭入口	通過／通過／通過
青海	通過／通過／通過
TELECOM CENTER	停車／停車／停車
船之科學館前	通過／【停車】／通過
潮風公園入口	通過／通過／通過
台場車站前	通過／通過／通過
富士電視台前	通過／通過／通過
台場海濱公園車站前	停車／停車／停車
芝浦埠頭車站入口	【停車】／通過／通過
日之出棧橋	停車／停車／停車
竹橋棧橋	【停車】／通過／通過
海岸一丁目	通過／通過／通過
濱松町車站前	終點站

新宿線

新宿線資料

距離：7.3km
巴士站數：22

中午情況

乘客數：★★★★
交通流量：★★★
難易度：★★★
道路平坦，但人多人車，車線數也多，經常需要「變更車線」。尤以青山一丁目的左右連續彎加巴士站為全線最難關。乘客以購物者居多。

黃昏情況

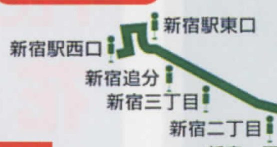
乘客數：★★★★★
交通流量：★★★★★
難易度：★★★★
乘客數和交通流量最多，駕駛時要注意不怕被車撞死的行人和龜速汽車。乘客中以學生和購物者佔最大比重。

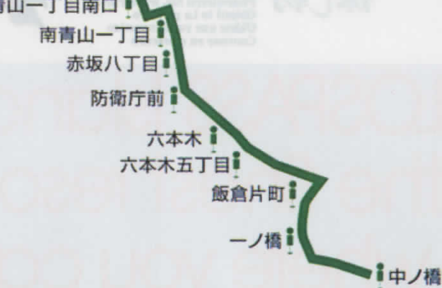
晚間情況

乘客數：★★★
交通流量：★★★★
難易度：★★★★★
難度最高，乘客以OT收工的商人和OL 為主。

Bus Stop	車站狀態（中午／黃昏／晚間）
中之橋	起點站
一之橋	通過／通過／通過
飯倉片町	通過／通過／通過
六本木五丁目	停車／停車／停車
六本木	通過／通過／通過
防衛廳前	停車／停車／停車
赤坂八丁目	通過／通過／通過
南青山一丁目	通過／通過／通過
青山一丁目南口	通過／通過／通過
青山一丁目車站前	通過／通過／通過
青山都營Apartment前	停車／停車／停車
權田原	通過／【停車】／通過
信濃町車站南口	通過／通過／通過
信濃町車站前	通過／通過／通過
左門町	通過／通過／通過
四谷三丁目	停車／停車／停車
四谷四丁目	通過／通過／通過
新宿一丁目	通過／通過／通過
新宿二丁目	停車／停車／停車
新宿三丁目	通過／通過／通過
新宿追分	停車／停車／停車
新宿車站東面出口	停車／停車／停車
新宿車站西面出口	終點站









◆1、記熟「變更車線」的地方可預早進行（通常是靠右）



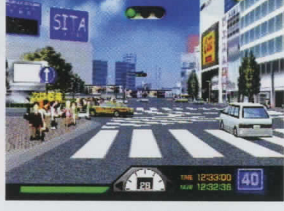
◆2、交差點上要放慢一點讓行人先行



◆3、高速道路，大可將速度維持在58~62之間



◆4、轉彎、切線的次數非常多



◆5、終段的路面斑馬線縱橫交錯，所以要格外小心免致前功盡癈

青梅線



◆好多銅牌呀（係金牌咪好）

Bus Stop	車站狀態（中午／黃昏／晚間）
青梅線車站	起點站
青梅市役所前	通過／通過／通過
六萬公園前	通過／通過／通過
東青梅車站北面出口	通過／通過／通過
東青梅	通過／通過／通過
青梅第四小學校前	停車／停車／停車
根布	通過／通過／通過
諏訪神社前	停車／停車／停車
多摩團地前	通過／通過／通過
聖明福祉協會前	通過／通過／通過
柳川	停車／停車／停車
黑澤	通過／通過／通過
坡下	停車／停車／停車
成木市民中心前	停車／【通過】／停車
柏木	通過／通過／通過
成木五丁目自治會館前	停車／停車／停車
久道	通過／通過／通過
瀧成	停車／停車／停車
梅平	通過／通過／通過
小井橋	通過／通過／通過
高士戶	停車／停車／停車
大指	通過／通過／通過
上成木	終點站



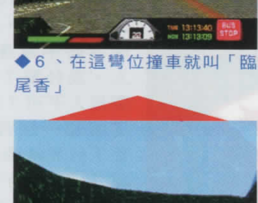
◆1、轉彎後即收油，在全遊戲唯一一條電車軌前停車



◆6、在這彎位撞車就叫「臨尾香」



◆2、不要被視覺上的錯覺瞞騙，這兒不用轉直角彎



◆5、紅條紋是危險的信號



◆3、在交通點互不相讓很易撞車



◆4、用這視點差點看不見路面了（上坡至落坡之間）

青梅線資料

距離：11.7km
巴士站數：22

中午情況

乘客數：★
交通流量：★★
難易度：★
登山路線，接近終點的山路彎位極多、道面甚窄、傾斜度頗大，可幸交通流量非常小，乘客包括周邊居民等。

黃昏情況

乘客數：★★
交通流量：★★
難易度：★★
乘客多為小學生及購物者，黃昏時段果然是Rush Hour…。（相對上）

晚間情況

乘客數：★
交通流量：★
難易度：★★
乘客為歸家的上班族等，唔，人影都無隻，好多鬼故都是在這環境下產生的…。



◆Congratulation，實地研修合格，可以領牌大量殺人了（？）



探し物
Object I search you
Desapprouvez je vous cherche
Protestieren Sie, ich suche Sie
Obietti lo La percorro
Objete que yo lo investigo
Conteste eu o procuro

FLOWER, SUN, AND RAIN
花和太陽和雨

「花和太陽和雨」，好一個古怪的名字，在遊戲中它是一所酒店的名字，這名字令你想起什麼呢？熱帶風情的渡假小島？在人跡罕至的小島酒店裡，甚麼不可思議的事都可以發生，正因如此，玩《F.S.R.(Flower, Sun, and Rain)》的時候，勿切用常識去解釋你遇見的一切。

text by：ABO

LOSPASS Island is the finest resort on earth where you can forget about time.

GAME PS GAME DATA	
生產商	VICTOR／GHM
售價	6800 日圓
容量	DVD ROM
記憶	36KB
發售日	發售中
PS2／AVG	





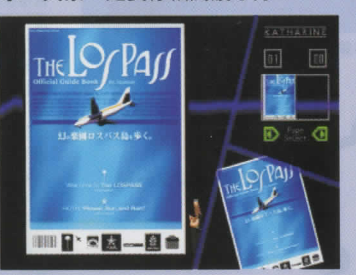






GUIDEBOOK

熱帶小島LOSPASS的旅遊指南，放在酒店櫃檯上任遊客取閱。除觀光情報外，有關島上的一切都有詳細記載。書上有破解謎題的重要暗示，大家一定要仔細閱讀才好。



KATHARINE

沒有終止之旅，守護魂魄的獵物，狩獵真實的獵人，只在時光中探索的安魂曲…真實只有一個，謎底盡在乾坤中——。

KATHARINE是Searcher的搵食工作，它有九種插頭，能對應世上幾乎任何一種插口，只要輸入適當的暗號，就能解開事物的真相。



十六天重複的日子





SUMIO MONDO是以Searcher為業的專家，這次受F.S.R.負責人EDO所託，要到LOSPASS的機場尋找被恐怖分子放置好的炸彈。當晚在F.S.R.安頓好後，明朝一早SUMIO就接到EDO的Morning Call，催他趕快到機場搵炸彈。SUMIO起床時不小心絆倒了，品嘗過EDO準備好的香濃咖啡後，即動身步出酒店大堂。在橋前SUMIO遇上擋路的系統工學專家STEPHAN，他通知SUMIO有關某位女住客將中毒身亡的消息，並叫他趕快救人。為什麼？明明是Searcher，點解非要救人不可？卒之幾經波折將事件解決，這瞬間一架客機劃破長空，驀然轟隆一聲！只見客機被炸得支離破碎！天！不是嘛！同一時間，鏡頭轉到日藉少女TORIKO KUSABI及她的粉紅色鱷魚寵物那兒…究竟TORIKO和SUMIO兩人有什麼關係呢？







謎題提示 (KATHARINE ONLY)

為保留遊戲趣味，這兒不直接刊出答案，只提供HINT 。另外個位密碼之謎題也不列出HINT 。

O 石像之謎
提示：將出生日期的數字掉轉次序輸入。

O照相機之謎
提示：依次輸入菲林感光度、光圈大小、快門速度的數值。哪張相片呢？就是少女坐在椅子的照片，因為照相機對準的目標正是那張椅子。

O足球型手提箱之謎
提示：意大利足球聯賽中維埃莫狄被預測採用的基本陣式。



O電話之謎
提示：如果在酒店客房內想找其他房客的話，只需輸入對方的房間號碼。

O EL CRASHER（職業摔角手）之謎
提示：某場比賽的日子。

O SHAKER 之謎（其之一）
提示：所謂打倒吸血鬼的武器，指的是Silver Bullet，那是一種雞尾酒的名字。這兒輸入三種材料的份量。

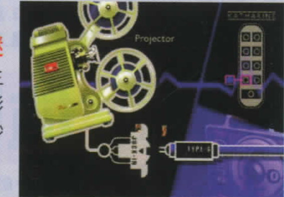
O SHAKER 之謎（其之二）
提示：Summer Feeling是由Spring Feeling轉化出來的一種雞尾酒。調製方法同Spring Feeling一樣，但要將檸檬汁的份量減10ml ，再加10ml西瓜汁。

O個人電腦之謎
提示：Earthquake 是一種酒精度數很高的雞尾酒，這兒輸入該度數。

O地拖之謎
提示：萬步計的刻度為「0221」，還差多少步才走夠一萬步？



O擴音器之謎
提示：將巨型擴音器縮至原來的五分之一…。



O PDA 之謎
提示：幸運數字是七。由七開始依指示在數陣上劃線，兩條線經過的數字列就是答案。

O MOND ORGAN 之謎
提示：調整樂器音色的Setting…這條極之Straight Forward 。

O單車之謎
提示：大齒輪對小齒輪的齒輪比。

O電力錶之謎（一號錶）
提示：很奇怪的心理測驗，但答案不是已清楚列出了嗎？



O電力錶之謎（二號錶）
提示：Seven Flowers 、Twins Sun 、An Umbrella 分別代表了三個數字。

O電力錶之謎（三號錶）
提示：第三段文字其實是一句數式：8－2＋4＋7－5－1 。

O電力錶之謎（四號錶）
提示：文義是每行三步拾兩枚貝殼，每行五步掉一枚貝殼，那麼行了五十步後手中有幾多枚貝殼？

O電力錶之謎（五號錶）
提示：將圓形六等分之後的弧形角度，直徑如何沒有關係。

O電力錶之謎（六號錶）
提示：想像調校鬧鐘時分別設定「時」、「十分」、「分」的按鈕不會影響其他按鈕的設定，但記得「十分」的設定為六進制。

O Trash Box 之謎
提示：「禮物」屬於不可燃垃圾，注意回收公司的名稱是「Plus One」，應在每個日子後加一日。

O陀錶之謎
提示：月齡的數字，這條易到你唔信。

O收音機之謎（其一至三）
提示：這兒輸入電台廣播的頻道，基本上要撞都撞中。

O投影機之謎
提示：一秒播三十格影像的投影機，假若有八秒鐘時間…。



O Control Panel 之謎（藍色）
提示：將HP 和防禦力的數值相加。

O Control Panel 之謎（金色）
提示：子的役滿得32000點，雙重役滿後再因為做莊，又可以加五成了。

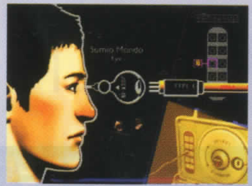
O MARMALEBA 石版之謎
提示：很形像化的圖案，本身已經是一條數式了。



O Tape Recorder 之謎
提示：龜的個體長度。



O TOKIO MORISHIMA —EYE —之謎
提示：日記中有一個日子，但真正答案是該日子之前一日。



O AIRPORTMAN—EYE —之謎
提示：計算工衣和頭盔上的數式。

O SUMIO MONDO —EYE —之謎
提示：最後之謎，答案可能或許有機會應該會寫在說明書上，筆者的答案和讀者的答案九成不一樣。答案只有玩者本人最清楚。



其他謎團

O足球的位置
在酒店的中庭，垃圾收集站附近。



O STEP 的位置
在Spice Shop 內右上角，被貨架隱蔽的位置。有留心訊息的都知道，為免打草驚蛇切勿用跑。

O[987654321]＝100 之謎
將－＋＋＋分別放在數列的適當位置，使答案為100 。數列內的數字次序不可掉亂。









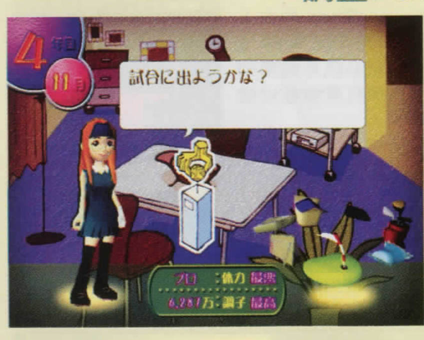
GOLFUL GOLF

育成系統＋GOLF ACTION

GAME DATA	
生產商	ARTDINK
售價	6800 日圓
容量	DVD ROM
記憶	350KB
發售日	發售中

PS2／SPT

平民向來不可高攀的運動——高爾夫，一般Game迷只可以在電腦／電視遊戲中體驗得到。大家玩到的Golf Game，通常都是透過調整Power Bar的指標來控制揮桿的力量。一直有生產電腦遊戲的廠商ARTDINK在《GOLFUL GOLF》中引入創新系統——「FURU SHOT」，直接用Dual Shock的左右Stick去模擬揮桿動作。





育成高爾夫球手

在故事模式中，玩者要育成一位高爾夫球手，目標是在五年內取得Grand Slam（大滿貫）的優勝資格。在五年間由一介業餘球手晉身為Grand Slam的優勝者實非易事，少不免要多加練習。練習分練習場內的揮桿練習和通常練習兩種：

練習場

Nice-shot：在發球點揮桿十次，訓練成果視乎球的飛行距離。
Approach：打十次Approach Shot，訓練成果視乎球到達Green的次數。
10 Balls：作十次Batting，訓練成果視乎入洞次數。

通常練習

筋力強化：Power↑↑↑、體力↓
打ちこみ：Power & 球桿熟習度（＋5）↑↑、體力↓↓
實踐：Power、Technique、Ball Control、Impact↑、體力↓↓
Image Training：Power、Technique、Ball Control or Impact↑
技術研究：Technique、Ball Control、Impact↑

購物

一位高爾夫球好手也得依賴上佳的裝備才能將實力發揮得淋漓盡致。初期的入門者裝備在國內的職業賽事中已不太管用。購買最好的球桿，一支要花500萬日元，惟有勤參加比賽，而且起碼入三甲才能有可觀收入。



◆PROCOURSE系列的裝備是最強的高級品

休養

球手的狀態（調子）由「體力」和「氣力」兩種數值支配，當體力不足時容易生病或負傷，如此該月份便不能參加任何比賽。休養分自宅休養、（溫泉／普通）旅行及入院三種，其中自宅休養不收分文效果當然稍差，旅行主補充氣力，入院則主補體力。



選手介紹

初期可用選手

SYOTA
Power：★
Technique：★★
Impact：★★
Ball Control：★★
預設出生日期：4月5日



MASAKI
Power：★
Technique：★★★
Impact：★
Ball Control：★★★
預設出生日期：6月11日



TAKEZOU
Power：★★
Technique：★
Impact：★★★
Ball Control：★
預設出生日期：5月14日



MADOKA
Power：★
Technique：★★
Impact：★★
Ball Control：★★
預設出生日期：8月8日



KARIN
Power：★
Technique：★★★
Impact：★
Ball Control：★★★
預設出生日期：7月6日

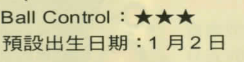


MARY
Power：★★
Technique：★
Impact：★★★
Ball Control：★
預設出生日期：9月24日



隱藏選手

KYOUZOU
Power：★
Technique：★★★
Impact：★
Ball Control：★★★★
預設出生日期：2月14日



SUGURU
Power：★
Technique：★★★★★
Impact：★
Ball Control：★★★
預設出生日期：1月2日



MIMI
Power：★
Technique：★★★★
Impact：★★
Ball Control：★★★
預設出生日期：3月3日



AKANEMARU



Power：★★
Technique：★★★
Impact：★★★★
Ball Control：★★★
預設出手日期：8 月 29 日

* 以上全為未加Bonus 前的初期能力，四位隱藏選手的出現方法為完成遊戲一次（即玩完五年Game Time），另外還有四位隱藏選手，出現方法不明。

RANK

業餘球手通過Professional Test（十名內）後成為職業球手，之後若果賞金和人氣排名皆理想（又是十名內）便可以成為TOUR PRO，然後以Grand Slam 作為目標…。



業餘賽事
7 月、11 月和2 月舉行的
Professional Test
↓
職業賽事
國內Course
○Green Park Golf Course
○Lake Land Golf Course
○Grand Mountain Golf Course
○Big Wind Golf Course
↓
TOUR PRO
4 大大會Big Tournament
○Sea Rock Coral Reef Golf Course
○Casino King's Golf & Country Club
○Scotland Royal Busch Golf Course
○Amazon H-A-S Golf Course
↓
GRAND SLAM

實戰講解

● 風向

畫面右上角指示風向和強度的指標，秒速6m 以上的風已算大風，設定落點方位時要作相應調整，尤以上空球最易受風向影響。





◆素振時按上鍵，冒出的白煙顯示了當時的風速及風向

● LIE

右下角的數表代表球落點對其飛行距離的影響，例如110 代表發盡力時能打出比平時遠一成的距離。通常落點在Fairway和Green以外的沙地或草地，百分比只有50~80% 左右，這時可選用打得較遠的桿來「彌補」損失的距離。

● CLUB





選擇球桿時你會見到W、I、PT等的代號，那是打球時為打出不同距離和軌跡而使用功能各異的球桿。有標號碼的木製或鐵製球桿，號數越高代表擊球面的角度越大，飛行距離越短但高度越大。

NO.1的木桿稱為Driver，發球彈道低而不易旋轉，職業球手往往能一桿打出250 碼（筆者試過一桿打超過300 碼，可能已經是遊戲中的極限）。木桿由1~5號（遊戲中沒有2號），Tee-shot未必要用1 號桿的，是講求臨機應變。

1~9 號鐵桿則能打出高彈道而易於旋轉的球，其餘PW、AW、SW 分別代表Pitching Wedge、Accurate Shot（Wedge）、Sand Wedge，打Approach Shot時經常用到（將球「撬」到Green）。最後的Putter 是當球位於Green 上時使用，分10 、20 、40m 幾種，功能為將球輾入洞。

● STANCE

兩種站立形式，左腳傾前打出Draw Ball，球的軌道偏左；右腳傾前打出Fade Ball，球的軌道偏左（假設為右撇子）。



◆Draw Ball



◆Fade Ball

● SPIN



◆Top Spin：彈道低，落地後球會再輾一段距離



◆Back Spin：高彈道，落地後球會再跳彈，但落點較Top Spin 準

用語解釋

Stroke Play：遊戲內所用的賽例，共打18洞，以用最少桿數打完者為勝（規定標準用72 桿）。

Unplayable：宣告Unplayable後將球移往別處（不能移前），但會計球手打多一桿。

Hole in One／Ace：一桿入洞

Albatross：比規定打少三桿入洞

Eagle：比規定打少兩桿入洞

Birdie：比規定打少一桿入洞

Par：以規定標準將球打洞

Bogey：比規定打多一桿入洞，之前加Double、Triple 字眼代表打多2、3桿。若多打4 桿或以上則用＋4、＋5…的形式去表示。





全CADDIE 能力表





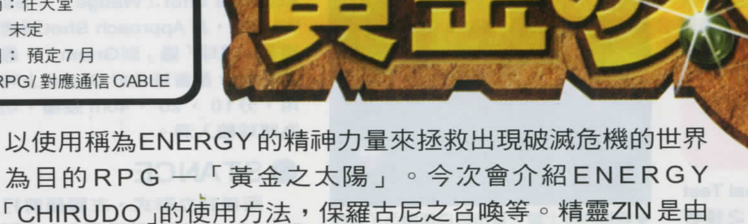
俗稱執波仔，遊戲中他們會向球手提供各種有用的情報。

參數	小林MIKIO	北島美保	マージ	神樂阪YASUSI	TOME 吉
風向	★	★	★	★	★
距離	—	—	★★★	★★★	★★★★★
落下點	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★★
地形	—	—	★	★	—
風力	—	—	—	—	★★★
LIE	—	—	★	★	—
彈道	—	—	—	—	★★★
契約金	—	—	400 萬	400 萬	500 萬
參數	多多良HARUE	山崎江里華	岩瀨純	仙人	SAKURA
風向	★	★	★	★	★
距離	★★★★	—	—	★★★★★	★★★★★
落下點	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
地形	—	★	★	★	★
風力	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
LIE	—	★★	★★	★★★★★	★★★★★
彈道	★★★	—	—	★★★★★	★★★★★
契約金	500 萬	500 萬	500 萬	800 萬	800 萬





精靈之力挽救世界



發售商：任天堂
售價：未定
發售日：預定7月
GBA/RPG/對應通信CABLE

以使用稱為ENERGY的精神力量來拯救出現破滅危機的世界為目的RPG—「黃金之太陽」。今次會介紹ENERGY「CHIRUDO」的使用方法，保羅古尼之召喚等。精靈ZIN是由世界形成元素—地、水、火、風的基本力量集成體，而形狀就好像動物一樣。玩者可以見到存在著世界各地的牠們，有效地令戰鬥變得有利。

TEXT：MARKS

ENERGY的利用

ENERGY即使不在戰鬥使用，對於冒險的進行，亦有非常重要的用途。當遇上一些無法移動的大岩石，加上見不到其他出口時，ENERGY就更加重要。





ENERGY「CHIRUDO」對冒險的第一個用途，便是擁有將水變成冰的力量。在迷宮內等時間，見到小水池時，可以使用CHIRUDO來開闢新道路。

保羅古尼之召喚

在戰鬥中，以強力的一擊將敵人一次過擊倒的能力就只有召喚術。今次主角羅比放出的是擁有雀鳥形態的保羅古尼，而它會利用其一雙大翅膀掘起強風產生風壓，給予敵人很大的傷害。召喚開始時，主角的雙手會將光收集，之後羅比面前便會出現一道龍捲風，當見到保羅古尼在天空出現就表示召喚成功。





精靈的使用



在這個世界裡，精靈ZIN亦會對應四個元素，而出現地、水、火、風四種屬性的精靈。牠們除了有令主角苦戰的敵人之外，亦會有為了寧靜而隱居某處。當見到隱居的ZIN時，需要以壓倒性的力量令牠們認為主角他們是優秀的戰士，從而將所有ZIN成為同伴。將ZIN裝在角色時，會使角色的不同提升。相反，在戰鬥中將裝有的ZIN解放就可使出特別的攻擊。雖然可以在戰鬥中利用解放ZIN，即時產生各式各樣的附加效果，但是以ZIN來提升能力的角色本身能力會因而下降，所以玩者需要因應情況使用解放。



兩大精靈



Macin

Macin是屬於水的精靈。在四大元素中，水代表清澈、安穩、重生、回復、冷卻，在戰鬥中將同伴的體力完全回復等。



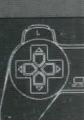




Kalk

在四種元素中，Kalk是屬於地的土精靈。在給予敵人傷害的同時，其追加效果就是令對方的攻擊力下降。



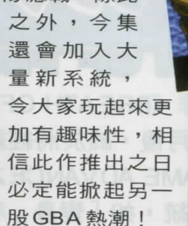




超任經典名作RPG再次同大家見面

超級任天堂時代的經典RPG遊戲作品《TACTICS OGRE》將會在GBA上推出最新的外傳，今次《TACTICS OGRE外傳 THE KINIGHT OF LODIS》的故事將會承接著95年推出的《TACTICS OGRE》而發展的，故事會以OGRE BATTLE SAGA的第7章為主。而遊戲則會以傳統的戰棋形式來進行，在每一場戰鬥裡面，敵我雙方最多可以派出8隊部隊應戰。除此之外，今集還會加入大量新系統，令大家玩起來更加有趣味性，相信此作推出之日必定能掀起另一股GBA熱潮！







生產商：任天堂
售價：未定
發售日：預定夏季發售
GBA／RPG／

TEXT：咸旦仔

6個新增SYSTEM

SYSTEM 1

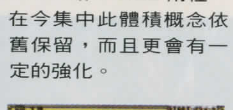
體積差別之部隊編成

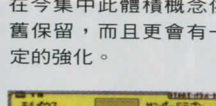


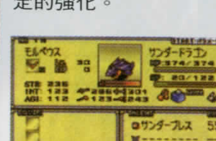
在《OGRE》系列中，飛龍和翼獅等魔獸部隊基本上會分為L SIZE或S SIZE兩種，在今集中此體積概念依舊保留，而且更會有一定的強化。

SYSTEM 2

恐怖心和信賴感對能力有一定的影響







魔獸部隊的感情變化基本上都是根據「MENTAL GAUGE」來表示的，而魔獸部隊的感情變化是會直接影響魔獸在戰鬥時的各種能力，不過來到今集此系統更會再度進化，魔獸部隊的感情變化除了基於信賴度而改變之外，恐怖心亦會影響魔獸部隊的感情，亦即是說如果玩者派出魔獸的能比敵人弱的話，魔獸的能力便會大打折扣了。

SYSTEM 3

能計算攻擊的DAMAGE



今集在指示各部隊作出攻擊的時候，畫面都會出現攻擊的命中率以及敵人所受DAMAGE的預測，而玩者就可根據這些預測來決定是否向敵人作出攻擊，當然那些只是預測與實際數字必定會有少許出入，不過在戰鬥中能擅用此系統的話，對戰鬥的部署和取得勝利是一定的幫助的。

SYSTEM 4

運勢亦是勝敗的關鍵

在今集中除了要替角色裝備上強勁的道具增強戰力之外，在遊戲中還加入了角色運勢的好與壞，大家不要小看角色的運勢，因為在戰鬥時運勢好的話角色的命中率以及敵人所受DAMAGE都會提高，所以運勢的好與壞絕對是勝負的關鍵。

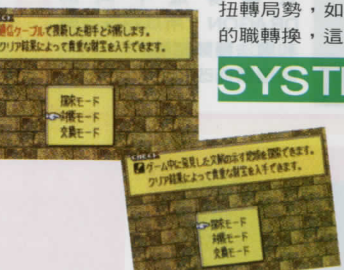
SYSTEM 5

授與勳章

在今集中各部隊除了基本職業之外，還可在不同時間將角色的職業轉換，而在轉換職業後更有機會取得一些勳章，當角色取得勳章後其能力亦會得到一定的提升。在遊戲中只要玩者能擅用此系統，便可在惡劣的環境下扭轉局勢，如在戰鬥時處於劣勢時玩者便可將角色的職轉換，這樣便有機會將惡劣的局勢扭轉了。

SYSTEM 6

番外編



今集除了基本模式之外，還加入了通訊系統，好讓玩者能和朋友作對戰模式和交換SAVE，令遊戲的變化更加大，另外，還加入了一個探求模式，在這模式中玩者為了尋找古代之書而接受不同的挑戰。

充滿個性的登場人物

ERENOA・ORIATO
エレノア・オリアト
於一個名ARUSEN地方海岸附近的教會工作的15歲少女，當遇上ARUFUNSU後她的人生便起了重大的改變。

ARUFUNSU・REERU
アルフォンス・レーエル
今作的主角，隸屬FAILISU公國之聖炎騎士團的15歲少年。

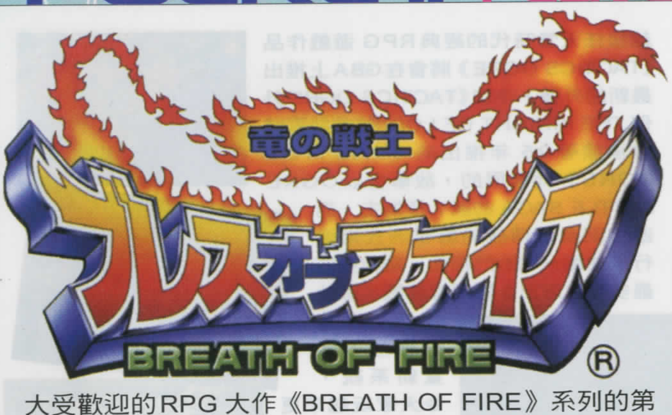
REKUTORU・RASUNANTE
レクトール・ラスナンティ
FAILISU國王的長子，聖炎騎士團的隊長同時亦是一名神官戰士，雖然是ARUFUNSU的上司，同時二人也是非常要好的朋友。

SHIBYURA・ARINTA
シビュラ・アリンタ
有「教皇之手」稱號的RODISU教會密探，是一位擁有極強意志的女戰士。

NARISU・BATORARU
ナリス・バトラール
管治名為RANUNKURUS地方的BADORARU家之當家。

NIKARU・BURIHU
ニッカール・ブリフォー
隸屬BADORARU家的白牙騎士團之筆頭騎士，是一位極受部下仰慕的隊長。





BREATH OF FIRE

龍 之 傳 說 再 次 出 現

TEXT：MARKS

發售商：CAPCOM
售價： 4800 日圓
發售日： 預定7月
GBA/RPG/對應通信CABLE

大受歡迎的RPG大作《BREATH OF FIRE》系列的第一集度過八年的時歲月後，終於將經過從新整理的和製作的超任版移植王GAME ADVANCE之內。今次仍然會存在系列的特色和系統，如「變身」和同伴之間的「合體」等，而亦會介紹今集之中新原素。

變身的特殊能力

除了擁有變身成DRAGON能力的主角—RYO之外，角色之中亦會有擁有各式各樣變身能力的能力者。在這裡會介紹變身成SNOW DRAGON的RYO，可以變成大鳥在天空自由飛翔的NINA，以及變身成大魚而在海中行動的MANIRO。



SNOW DRAGON

可以使用DRAGON能力的人就只有龍之一族的末裔RYO擁有。在一下雷擊之後，RYO會變成SNOW DRAGON，而其最擅長便是使用冰魔法攻擊敵方MONSTER。由於RYO可以變身成不同的DRAGON，所以特殊攻擊和魔法種類都隨DRAGON的種類而改變。

自由飛翔

擁有變身成巨大鳥能力的持有者就是飛翼人少女NINA。在變身之後，不但可在世界之中移動，而且更可載同伴自由地在天空中移動。當前往遙遠城鎮亦都會變得十分方便。



巨大魚之能力

出生將世界中的商業全歸所有之商業民族的MANIRO擁有變身成巨大魚，而且能夠載其他同伴在海中行動。不過這個能力是不可以哪裡都能到達。



合體技



在角色之中，會出現利用合體而產生強力攻擊和使用特殊能力的可能。選擇某個角色會令合體後可以使用的特殊能力改變。其中不單會有2人合體，而且更有3人以至4人的合體，當然威力上亦會不斷提高。此外，由於這些合體技的攻擊方法都不一樣，所以對付不同的敵人時就需要選擇適合的合體技。

全新圖像

在ADVANCE版的圖像將會令人感到換然一身的感覺。首先在OPENING中出現的一些DEMO畫面都大幅度從新製作，而令感情的表達更加清楚。此外，角色面貌的圖像都會從新繪畫。在美麗畫面之下，令故事變得更加精彩。



手提機的新要素

在ADVANCE版之中，可以利用手提機的功能新增過去不能做到的新原素，這就是道具的交換。利用通信CABLE與朋友之間進行道具和武器的交換，從而可以得到強力的武器在戰鬥中使用。當出現在橋上相遇的畫面時，玩者便可以進行道具的交換。





風之古洛羅亞

風のクロノア 夢見る帝国

造型可愛的古洛羅亞首次在GBA同大家見面！

生產商： NAMCO
售價： 5300日圓
發售日： 預定7月19日發售
GBA／ACT／

TEXT ：咸旦仔

《風之古洛羅亞》於99年在Wonder Swan上推出手提版後，NAMCO決定再於今年7月在近期最觸目的手提機GameBoy Advance上推出新一輯《風之古洛羅亞》，而遊戲的玩法基本上與之前的作品沒多大分別，同樣是須要進行各式各樣的解謎來完成遊戲，不過今次遊戲將不會以3D畫面來進行，取而代之的是以出色的雙重捲動畫面來進行。以GBA出多邊形表現，再加上造型可愛的古洛羅亞，絕對是各GBA機必備之作。

クロノア：あ、あそこにレストランがある！ちょうどいい、なにか食べよう！



40個STAGE讓大家挑戰！

今次遊戲將會由5個各有特色的世界所組成，而在每個世界中都會有8個STAGE讓大家挑戰。在各世界中每一個STAGE都會有不同的主要元素，而那些要素分別有以動作要素為主的STAGE，又或是以謎題要素為主的STAGE，每個STAGE都各具特色，相信必定能令大家盡享遊戲的樂趣。



ACTION VISION

「ACTION VISION」顧名思義是一個以動作要素為主的STAGE，在ACTION VISION中將會有一個名為「FLOATBOARD」的SKATEBOARD讓古洛羅亞騎乘，而玩者亦要在STAGE中乘著「FLOATBOARD」來進行各種動作，從而解決各種難關，另外，玩者有時還須要在一些特定的情況下利用「FLOATBOARD」的高速衝刺來通過難關，而在ACTION VISION中解謎的要素則比較少，因此大家可集中注意力在各種高難度動作身上。







PUZZLE VISION

「PUZZLE VISION」當然是以解謎要素為主的STAGE，在這些STAGE中古洛羅亞將不會乘「FLOATBOARD」來進行，取而代之的是古洛羅亞一步一步地將各種謎題解開，而在解謎中玩者更不時須要推動物件將謎題解開，另外，玩者還要在版圖中不斷找尋鎖匙從能通過STAGE。雖然說是以解謎為主，不過在STAGE中仍須進行少量動作，如須將阻礙解謎的敵人擊退等，看來能完成遊戲的必定是一位智勇兼備的人。







分岐點



在STAGE中經常會有不同的分岐點給玩者選擇，玩者可自行決定進入那一條通道，不過那些分岐點卻有可能是過關的重點，因此大家在選擇前最好先考慮清楚。另外，在STAGE中除了一些明顯的分岐點之外，還會有一些隱蔽的分岐點須要玩者搜尋，相信只有這些隱蔽的分岐點才能過關。







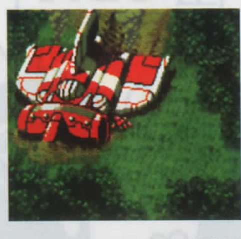
生產商： ENIX
售價： 未定
發售日： 預定6月28日發售
GB／RPG／

TEXT：咸旦仔

STAR OCEAN BLUE SPHERE

最新畫面資料大公開！





由《STAR OCEAN BLUE SPHEAE》公佈要在GAME BOY COLOR上推出後，相信眾FANS就一直引頸以待吧！就在發售日期越來越接近的關係，廠方所公佈的資料便越來越多，現在便將最新有關遊戲的基本系統以及人物介紹給大家。

FIELD 特技

在遊戲中八位角色都擁有不同的FIELD 特技，在遊戲進行時，玩者只能在八人中選出三人來行動，





由每個角色都擁有不同的FIELD特技，所以在選擇角色時就須要因應當時所需要使用那一種FIELD 特技來決定，只要能擅用FIELD 特技，在遊戲進行時便會輕鬆暢通得多了，以下便是八位角色所懂得FIELD 特技和十種FIELD 特技的用途。

八位角色所懂得FIELD 特技



普里斯素（プリシス）
ジャンプ、おす／ひく



迪阿斯（ディアス）
ダッシュ、ジャンプ、おす



阿蕭度（アシュトン）
ジャンプ、おす、ファイアブレス



波曼（ボーマン）
ジャンプ、おす、やくそうとり



西利奴（セリーヌ）
ジャンプ



千沙度（チサト）
ジャンプ、おす、さっえい



里昂（レオン）
ジャンプ、ダンジョンヒント、マッパー



洛艾魯（ノエル）
ジャンプ、おす、てきぶんせき

十種FIELD 特技

名稱	效果
ダッシュ	移動的速度比平常快
ジャンプ	能跳過地上的陷阱
おす	可將物件向前方推移
おす／ひく	可將物件向前方推移和拉後
ファイアブレス	召喚出2條能口中噴火的龍
ダンジョンヒント	能發現洞穴中的陷阱並作出簡單指示
やくそうとり	找出地圖上草藥的位置
てきぶんせき	能分析怪物的能力，並記錄在圖鑑上
さっえい	能攝錄下怪物的樣貌，並記錄在圖鑑上
マッパー	顯示出曾經到過地方的名稱

戰鬥

通常攻擊



◆按A鍵便能作出通常攻擊，而當攻擊後在適當時間下再按A鍵便能作出一連串連續攻擊。

防禦



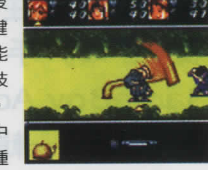
◆按十字鍵下方便能作出防禦，在戰鬥中能在適當時間按下，便可減低被攻擊時所受的傷害。

戰鬥CAMP



◆按start鍵便能進入戰鬥CAMP，進入後便能選擇所使用的道具、設定在戰鬥中所使用的必殺技或紋章術以及改變各種命令的設定。

必殺技·紋章術



◆按B鍵後再按十字鍵和B鍵便能使出必殺技或紋章術，而在戰鬥中使用那一種必殺技或紋章術，就須要在戰鬥CAMP中設定。

四種命令

ぜんりょくでこうげき	用自己的實力來戰鬥
ほどほど	考慮敵人的實力，而使用適當的MP 來戰鬥
おんぞん	多使用MP 來戰鬥
たいき	取消所有命令

SKILL



今次遊戲在戰鬥結束後並不會取得任何經驗值，取而代之的是取得SKILL POINT，當玩者在取得SKILL POINT後便可自行分配於各種SKILL 上，而在遊戲中SKILL 將會分為技術、感覺、戰鬥以及知識四個種類，每種SKILL令角色所能提升的能力都有所不同，「技術」能影響CREATE 特技的學習能力和增加角色的敏捷度(DEX)，「感覺」可增加戰鬥結束後所取SKILL POINT 數量增加，「戰鬥」增加角色的攻擊力(STR)，「知識」增加角色的智力(INT)更是學習CREATE特技的必要能力。



登場人物



迪阿斯 ディアス・フラック

洛艾魯 ノエル・チャンドラー

千沙度 チサト・マディソン

爾魯尼斯托 エルネスト・レヴィド

medarot NAVI メダロット・ナビ

深受小朋友歡迎的MEDAROT於GBA登場！

生產商：Imagineer
售價：未定
發售日：預定2001年夏天發售
GBA／SRPG／
TEXT：咸旦仔

繼《POKEMON》和《DIGIMON》後，另一個大受小朋友歡迎的同類型動畫《MEDAROT》，相信喜歡此類動畫的朋友，都有留意到近來以《MEDAROT》為題材的遊戲推出了相當多，而今次在GBA上推出的《MEDAROT NOVI》，將會以全新故事、人物以及機體來進行，令大家有一種全新的感覺，另外遊戲亦會如已往分為KABUTO和KUWAGATA兩個VERSION，大家將會在兩個VERSION遇上不同的敵人，相信各《MEDAROT》迷必定不會錯過此作吧！





STORY

在今次GBA版《MEDAROT NOVI》將會以全製作的新故事來進行，而今次故會發生在CLUSTER（クラスター）的主題公園中，主角和一眾同學被主題公園邀請前往CLUSTER參觀，就這樣意想不到的事件便由此而發生。這個由自動系統所管理的主題公園CLUSTER，位於地球效遠的位置，當主角們來到CLUSTER的時候，管理系統竟突然啟動了防禦功能，同時間主角們亦無故受到MEDAROT的襲擊，究竟主題公園CLUSTER發生了什麼事呢？而主角們的命運又會如何呢？



登場人物

主角
本作之主角，不幸被捲入CLUSTER事件中，是一位性格爽朗和充滿正義感的少年。

NIWAKA（ニワカ）
主角的同班同學，亦是學級委員會的會長，同時也因身份關係與眾人有點不和，是一位大家非常討厭的人物。

KOHARUBI HIYORI（コハルビ ヒヨリ）
和主角是青梅竹馬的朋友，也是被主角視為偶像的少女，時常對主角冷言冷語。

MURASAME SHIDEN（ムラサメ シデン）
於MEDAROT排名榜榜首，對MEDAROT非常熟識的少年，同時亦因其俊朗外型而深受女孩子歡迎。



可愛獨特之MEDAROT

新KABUTO 新カブト





舊KABUTO 舊カブト



新KUWAGATA 新クワガタ



舊KUWAGATA 舊クワガタ



ARCBITORUDASH アークビートルダッシュ



TELEHABITORU テレルビートル



BLAZER ブレザー



TAMAMUSHI タマムシ



HAGETAKA ハゲタカ



HURAMINGO フラミンゴ



TENTOUMUSHI テントウムシ

KAMADOUMA カマドウマ





ROBOT PONCOTS 2 CROSS-LINK VERSION

為世界冠軍之名而努力





《ROBOT PONCOTS》自推出在GAMEBOY後便得到玩者的好評，而今次的最新作當然推出在高畫面質素的GBA上。當中不但提高了畫面質素，而且收錄了可以用來對戰身的迷你遊戲，加上可利用通信CABLE對戰，相信大家都可以從這些要素獲取樂趣。

發售商：HUDSON
售價：各5200日圓
發售日：預定2001年夏
GBA/RPG/對應通信CABLE

TEXT：MARKS











最強之旅

故事會承接上集主角尤斯基因為其操縱的機械人打倒其他對手，而取得「GREATEST 1」的稱號之後，便打算今次參加集合了世界各地所有強者的大會，以取得「SPECIAL 1」為目標，而途中需要在不同的STAGE中進行冒險。





四人對戰

遊戲除了與電腦和朋友進行部隊戰之外，當中更會有一個可以進行四人對戰的模式「PANEL ATTACK 27」。整個對戰會以畫面中的27塊PANEL進行，而其中可以利用轉動PANEL和移動PANEL，從而將畫面中移動的骷髏頭移去其他對方處。



戰鬥畫面

在戰鬥中，雙方都需要派出四名機械人來進行生死戰，而每一回合的畫面中央都會出現轉動的捲軸。捲軸停止時所出現的圖像，會將其特殊補助效果附加至使用的機械人身上，可能是攻擊力上昇或下降。













迷你遊戲

MINI GAME會有拳擊、跳躍、劃鬼腳三個不同的比賽種類，而當中同樣可以使用通信CABLE作二人的對戰。

拳擊

與前作同樣會根據機械人的等級、攻擊力和TIMING計的POINT來決勝負。

跳躍

以SKI JUMP作比賽。在決定風向之後，就要連打調整姿態，用距離定勝負。



劃鬼腳

當決定機械人所站的位置後，跌下的東西會依鬼腳而行，被物件打中會減HP，而以HP餘量決勝負。













發售商：MEDIA RINGS
售價： 未定
發售日： 預定2001年夏
GBA/RPG/對應通信CABLE
TEXT：MARKS

在異世界旅行正是《無限奇行ZERO TOURS》的遊戲目的，主角身為遊戲中的「導遊」有需要帶領其他人前往居住了不同種族的異世界，而這便是「無限奇行」的意思所在。此外，這遊戲更可以使用通信功能與朋友們交換「導遊」，而之後便可連繫到其他新的世界。

無限奇行ZERO TOURS 到底有多少個空間存在呢？

異世界之旅

身為主角之一的Zam最初需要服務的顧客就是妖精HAPPY，而開始尋找龍的旅程。往後時間會與將會成為主角同伴的大力士種族





「基古路米亞」相遇。在旅行途中需要利用不同的東西作為移動方法，而且需要對付途中遇上的敵人，所以遊戲並不只旅行這麼簡單。

通信機能

遊戲中可以利用GBA的通信功能進行道具的通信買賣和下載迷宮等等，從而完全發揮通信機能。在



戰鬥方面，當與畫面上移動的敵人接觸時，便會開始與敵人的戰鬥，這樣同時亦可以利用移動來避開與敵人戰鬥，從而增加了危機感，使遊戲變得有趣。



同伴的重要

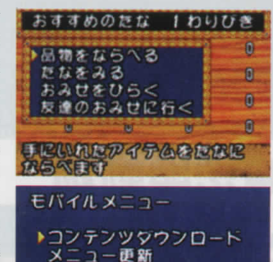
由於與主角一同旅行的基古路米亞族一直和「魯古路文」族的關係都非常良好。如果裝備了魯古路文的族人就可以在戰鬥中借助他們的力量產生威力強大的特殊攻擊，從而以更快的速度解決敵人。





DOWNLOAD

《無限奇行ZERO TOURS》不單可以到商店中下載導遊和魯古路文族的居所，而可以利用MOBILE GB ADAPTER和手提電話進行下載，使遊戲有別於普通的手提作品。在下載魯古路文族的居所之後，就可以令之前不能取得或難以取得的魯古路文族人成為同伴。



- 道具的通信售賣
- 導遊的交換
- 魯古路文族居所的收發
- 導遊和魯古路文族居所的下載

主角兄妹



Blueberry Zam

這是故事的主角，身上掛著一個龍形的鍊咀，而當中有一股強大的力量隱藏在鍊咀之內。

Sutrobly Hafe

Zam妹妹同樣是主角之一，而她亦同樣擁有一模一樣的鍊咀，不過她卻沒有穿上與兄長同樣的服飾形成孖生。



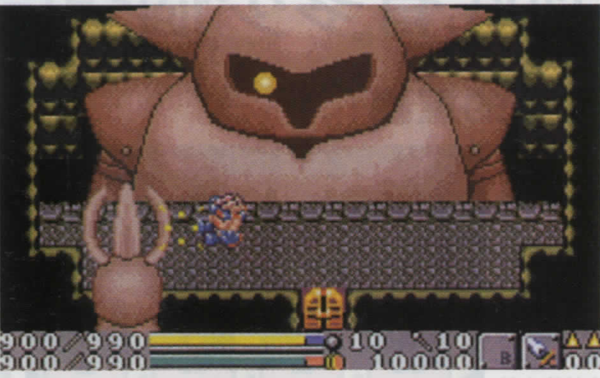
發售商：BANDAI
售價：4980 日圓
發售日：預定 2001 年夏
WS/ARPG/ 對應通信 CABLE

TEXT：MARKS

STAR HEARTS~星與大地之使者~

從七大魔王中解放世界

以廣闊的尤拿斯大陸作為舞台，而借助各式各樣的動物和妖精們的力量與敵人戰鬥的ARPG—《STAR HEARTS~星與大地之使者~》。今次會介紹有關星座宮，神秘戰士和如何借助動物的力量等等，而且亦會刊登遊戲中出現的七大BOSS級魔王。



十二星座宮

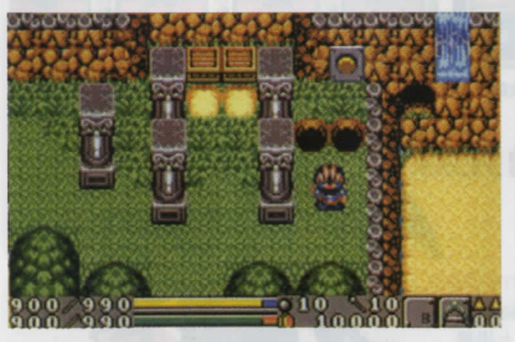


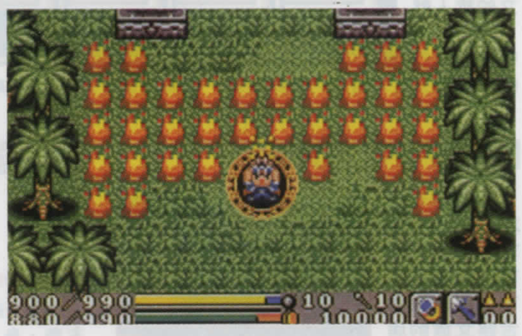
尤拿斯大陸被曾經君騎的統治者ZOGU咀咒，而這咀咒令整片大陸被結界覆蓋著，使人們無法出入其他地方，因此大陸上產生了十二個擁有獨特文化的國家。每個國家同樣存在以巨蟹、天秤等十二星座為主題的迷宮—星座宮，但每個國家的星座宮是不會有相同。當中出現的守護住人會不斷地想辦法回復星座宮本應的力量，而只要玩者擊倒以星座宮為巢穴的BOSS便可回復。

七大魔王

在大陸的某處，會存在擁有強大力量的BOSS級惡魔，而整個世界會有七隻這樣的惡魔，他們會各自擁有「憤怒」、「高傲」的咀咒，從而將這些大罪蔓延到大陸七個地區，令人們跌進絕望之中。當這些惡魔被擊倒時，大罪亦會隨之而散，使人們回復本來的面目。







武器結合

武器結合是為了令攻擊力提升，和追加魔法和毒等力量。在大陸之中，某些地方會出現一些地下商店，可以令武器得到高度的結合。在結合完成之後，就可以獲得強勁的武器。



謎之戰士

曾經拯救過荒廢之尤拿斯大陸的傳說勇者—古拿迪斯。他以獸頭人身的神秘戰士出現在主角面前。到底他有可目的呢？不過圖片中卻說出傳授劍技給主角，這樣他又是否站在主角那邊呢？

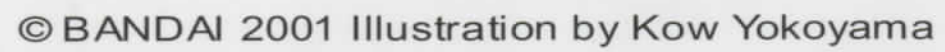




魔法與動物

魔法是需要裝備在冒險中取得的指輪後才可以使用。遊戲所有指輪共有12種，而各自都會四個等級。除了魔法之外亦會有對冒險產生支援作用的要素，這就是動物們所持有的能力。。雖然他們的特殊能力對冒險是不可缺少，但修得的方法卻只要與不同的動物說話便可以學到，如High Jump和挖地洞等，因此會出現一些沒有他們能力不能通過情況。





幻想魔傳最遊記Retribution

最有型之西遊記





生產商： MOVIC
售價： 4500 日圓
發售日： 預定 6 月發售
WS／TAB／

TEXT ：咸旦仔

說到那一輯西遊記漫畫最型，相信大家都會異口同聲說《幻想魔傳最遊記》吧！那四位各具不同性格型男，絕對是此作吸引人之處。而今次他們亦會在Wonder Swan再之同大家見面，遊戲將會以老少咸宜的大富翁形式來進行，玩者須操控著四名主角與宿屋之美人四姐妹對決，四型男對四美女，必定是一場有史以來最美的戰鬥吧！

最美之戰







遊戲的玩法基本上與一般大富翁遊戲差不多，同樣須要鬥快佔領版圖以便取得更多資金，而最特別的地方是玩者須要同時控制四位主角來進行，除此之外玩者在一些特定情況下還須要突然出現的妖怪擊退，只要將妖怪擊退便可令信賴度提升，信賴度越高接受委託的機會便越高。

登場人物

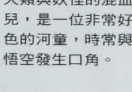
玄奘三藏

追尋著師父遺物的畜生臭和尚，是一位嗜酒如命的酒鬼。



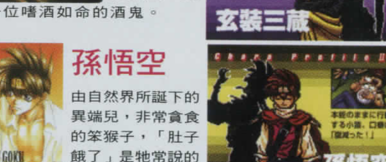
沙悟淨

人類與妖怪的混血兒，是一位非常好色的河童，時常與悟空發生口角。



孫悟空

由自然界所誕下的異端兒，非常貪食的笨猴子，「肚子餓了」是牠常說的口頭禪。





豬八戒

看起來是位個性十分溫厚的大哥哥，卻擁有一個十分悲慘的過去。



SONIC THE HEDGEHOG

SEGA 首度染指 GBA

生產商： SEGA
售價： 未定
發售日： 預定 2001 年秋天發售
GBA／ACT／

TEXT ：咸旦仔



◆其他可愛角色亦會一同登場！

世界有名的超大作SONIC系列，終於在SGEA決定退出主機界後，首度在任攻堂的手提機GBA上推出，而此作將會暫稱《SONIC THE HEDGEHOG》。今次SONIC在GBA上出現可說是SEGA與任天堂首度合作的歷史見證，今次SEGA為了記念SOINC的誕生10周年，而在GBA上推出1991年在MD初次登場的第一個作品《SONIC THE HEDGEHOG》，推出日期亦將會在SONIC生日的那個月份內推出，各位SONIC迷又怎會錯過此呢！



◆SONIC 經典的高速疾將會首度在 GBA 出現！

SONIC 作品年表

91 年	SONIC THE HEDGEHOG	MEGEDRIVE
	SONIC THE HEDGEHOG	GAMEGEAR
92 年	SONIC THE HEDGEHOG 2	MEGEDRIVE
	SONIC THE HEDGEHOG 2	GAMEGEAR
93 年	SONIC THE HEDGEHOG	ARCADE
	SONIC THE HEDGEHOG	MEGA CD
	SONIC AND TAILS	GAMEGEAR
	SONIC SPINBALL	MEGEDRIVE
94 年	SONIC DRIFT	GAMEGEAR
	SONIC THE HEDGEHOG 3	MEGEDRIVE
	SONIC THE HEDGEHOG GAMEWORLD	PICOT
	SONIC AND KNUCKIES	MEGEDRIVE
	SONIC AND TAILS 2	GAMEGEAR GAMEGEAR
95 年	SONIC DRIFT	GAMEGEAR
	CJOTIS	SUPER 32X
	TAILS SKY PATROL	GAMEGEAR
	TAILS ADVANCE	GAMEGEAR
	SONIC LABYRUNTH	GAMEGEAR
96 年	SONIC THE FIGHTERS	ARCADE
	SONIC THE HEDGEHOG CD	PC
	G SONIC	GAMEGEAR
97 年	SONIC JAM	SATURN
	SONIC R	SATURN
98 年	SONIC ADVANCE	DREAMCAST
99 年	SONIC 3D FLICKY ISLAND	SATURN
2000 年	SONIC SHAFFLE	DREAMCAST





◆令人懷念的 2D 畫面！



GAME PS GAME DATA

發售商	SCEI
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	256KB以上
發售日	4月28日

PS2/RAC/對應DUAL STOCK 2、GT Force

TEXT : MARKS & 咸旦仔



CHAMPION DATA

Beginner League

比賽名稱	賽道	限制	冠軍獎金	車廠	車種	型號	賣價
GranTurismo World Championship	Tokyo R246 Super Speedway Trial Mountain Mid-Field Raceway Laguna Seca Raceway Seattle Circuit Special Stage Route 11 Apricot Hill Raceway Trial Mountain II Grand Valley Speedway	國內A License	1,000,000	MITSUBISHI TOYOTA MAZDA NISSAN	LANCER CELICA EUNOS ROADSTER SKYLINE	Evolution VI GSR GT-FOUR (ST-205 NORMAL GT-R Vspec II(R32)	812,000 816,500 425,000 1,315,000

Amateur League

比賽名稱	賽道	限制	冠軍獎金	車廠	車種	型號	賣價
日本選手權	Tokyo R246 Super Speedway Apricot Hill Raceway Special Stage 11 Tokyo R246 II	國內A License	"500,000"	MITSUBISHI MAZDA MITSUBISHI SUBARU	FTO RX-7 LANCER IMPREZA	GP Version R Type RZ Evolution IV GSR WAGON WRX STi Ver.VI	"540,000" "999,500" "749,500" "729,750"
American Championship	Seattle Circuit Trial Mountain Super Speedway Seattle Circuit II Laguna Seca Raceway	國內A License	"500,000"	SUBARU Chevrolet MAZDA Audi	IMPREZA Camaro RX-7 TT	SEDAN WRX STi Ver.VI Race Car Type RS 1.8T quattro	"729,750" "25,000,000" "944,500" "1,164,500"
歐洲選手權	Rome Circuit Special Stage Route 5 Grand Valley Speedway Rome Circuit II Cote d' Azur	國內A License	"500,000"	LOTUS Gillet Mini NISSAN	Elise Vertigo Mini Cooper SKYLINE	190 Race Car 1.3i GT-R V-spec II	"1,463,250" "30,000,000" "420,750" "1,437,500"
GranTurismo World Championship	Tokyo R246 Laguna Seca Raceway Apricot Hill Raceway Deep Forest Raceway Special Stage Route 5 Trial Mountain Seattle Circuit Mid-Field Raceway II Special Stage Route 11 Grand Valley Speedway	國際B License	"1,000,000"	MAZDA NISSAN TOYOTA NISSAN	RX-8 C-West Leto Silvia GT-ONE(TS020) NISSAN Z	— JGTC Road Car CONCEPT	"7,500,000" "5,000,000" "55,000,000" "7,500,000"
Deutshe Toureneagon Challenge Tokyo R246	Trial Mountain Mid-Field Raceway Deep Forest Raceway Laguna Seca Raceway	國際B License	"1,000,000"	Volkswagen Volkswagen RUF Opel	New Beetle Lupo 3400S Caribra	Cup Car Cup Car — Turing Car	"1,875,000" "1,250,000" "1,918,500" "24,500,000"
FF Challenge	Deep Forest Raceway Rome Circuit II Apricot Hill Raceway II	國內A License、FF車種	"500,000"	TRD	CELICA	TSD Sports M	"637,500"
FR Challenge	Trial Mountain Laguna Seca Raceway Tokyo R246	國內A License、FR車種	"500,000"	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	GP-APEX S.S.Version	"12,500,000"
MR Challenge	Tokyo R246 II Deep Forest Raceway II Grand Valley Speedway	國內A License、MR車種	"500,000"	HONDA	NSX	Type S Zero	"2,464,250"
4WD Challenge	Super Speedway Apricot Hill Raceway II Grand Valley Speedway	國內A License、4WD車種	"500,000"	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VII GSR	"749,500"
STARS & STRIPES	Seattle Circuit Super Speedway Laguna Seca Raceway Seattle Circuit II	國內A License、美國車	"750,000"	Spoon	Spoon S2000 Race Car		"5,000,000"
BOXER SPIRIT	Deep Forest Raceway Seattle Circuit Mid-Field II	國內A License、裝有水平對向ENGINE的車種	"1,000,000"	SUBARU	LEGACY B4	Blitzen	"750,000"
80's Sport Car Cup	Tokyo R246 Special Stage Route 5 Trial Mountain II	國內A License、80年代生產的車種	"800,000"	NISMO	NISMO SKYLINE	GT-R S TUNE(R32)	"2,500,000"
Race of NA Sports	Apricot Hill Raceway II Super Speedway Deep Forest Raceway II	國內A License、裝有自然吸氣ENIGINE的車種	"1,500,000"	MAZDA	RX-8	—	"7,500,000"
Race of Turbo Sports	Apricot Hill Raceway II Test Course Grand Valley Speedway	國內A License、裝有TURBO的車種	"1,500,000"	Mine's	Mine's LANCER	Evolution VI	"3,000,000"
GranTurismo All Stars	Laguna Seca Raceway Deep Forest Raceway II Mid-Field Raceway Test Course Apricot Hill Raceway II Rome Circuit II Seattle Circuit Special Stage Route 11 Grand Valley Speedway II Tokyo R246 II	國際B License	"2,500,000"	NISMO Mine's Ford HONDA	NISMO SKYLINE Mine's SKYLINE GT-R GT40 RAYBRIG NSX	GT-R S TUNE(R34) N1 V-spec(R34) — JGTC	"2,500,000" "5,000,000" "11,250,000" "31,250,000"
All Japan GT Championship	Grand Vally Speedway Rome Circuit Mid-Field Raceway Special Stage Route 5 II Laguna Seca Raceway Super Speedway Apricot Hill Raceway Grand Vally Speedway II Special Stage Route 11 Tokyo R246	國際B License	"1,500,000"	TOYOTA NISSAN HONDA NISSAN	DENSO SARD SUPRA LOCTITE ZEXEL ARTA NSX CALSONIC SKYLINE	GT JGTC GT-R JGTC JGTC JGTC	"31,250,000" "31,250,000" "31,250,000" "31,250,000"
AUDI TT Race Tourist Trophy	Seattle Circuit Special Stage Route 5 Trial Mountain Rome Circuit Deep Forest Raceway II	國內A License、AUDI TT	"1,000,000"	Audi	S4	—	"993,250"

比賽名稱	賽道	限制	冠軍獎金	車廠	車種	型號	賣價
Race of Red Emblem	Trial Mountain Laguna Seca Raceway Special Stage Route 11	國際B License、SKYLINE	"3,000,000"	NISMO	NISMO 400R	—	"3,000,000"
Legend of Silver Arrow	Trial Mountain Super Speedway Rome Circuit II	國內A License、Mercedes-Benz	"2,000,000"	MercedesBenz	CLK	Touring Car (D2 AMG Mercedes)	"24,500,000"
ALTEZZA RACE	Deep Forest Raceway Special Stage Route 11 Grand Valley Speedway Tokyo R246 Cote d' Azur	國內A License、ALTEZZA	"1,000,000"	TOYOTA TOYOTA TOYOTA TOYOTA	ALTEZZA Vitz Vitz Tom's X540 Chaser	LM Race Car RS 1.5 RS 1.5 —	"18,750,000" "363,250" "363,250" "1,625,000"
TYPE R Meeting	Tokyo R246 Special Stage Route 11 Super Speedway Tokyo R246 II Cote d' Azur	國內B License、Type R車	"1,000,000"	MUGEN HONDA HONDA Spoon	無限S2000 S2000 NSX Spoon S2000	— — Type R —	"1,625,000" "845,000" "2,489,250" "3,000,000"
EVOLUTION MEETING	Mid-Field Raceway II Special Stage Route 11 Tokyo R246	國內B License、LANCER EVOLUTION	"1,000,000"	MITSUBISHI	LANCER	EVOLUTION VI Rally Car	"7,500,000"
Dream Car Championship	Deep Forest Raceway Laguna Seca Raceway Special Stage Route 5 Apricot Hill Raceway Test Course Special Stage Route 11 Grand Valley Speedway II	國際A License	"2,500,000"	MITSUBISHI SUBARU HONDA MAZDA	FTO IMPREZA S2000 RX-7	LM Race Car LM Race Car LM Race Car LM Race Car	"18,750,000" "18,750,000" "18,750,000" "18,750,000"

Professional League •

比賽名稱	賽道	限制	冠軍獎金	車廠	車種	型號	賣價
British GT Car Cup	Trial Mountain Special Stage Route 5 Rome Circuit II	國際A License	"2,000,000"	Aston Martin	Vanquish	—	"7,000,000"
GranTurismo World Championship	Grand Valley Speedway Apricot Hill Raceway II Special Stage Route 5 II Trial Mountain Deep Forest Raceway Test Course Special Stage Route 11 II Tokyo R246 Cote d' Azur Grand Valley Speedway II	國際A License	"3,500,000"	Ford Jaguar Opel NISSAN	GT40 XJ220 Caribra R390 GT1	Race Car Race Car Touring Car Road Car	"24,500,000" "37,500,000" "37,500,000" "55,000,000"
FF Challenge	Deep Forest Raceway II Rome Circuit Cote d' Azur	國際A License、FF車種	"1,000,000"	Spoon	Spoon CIVIC	Type-R	
FR Challenge	Apricot Hill Raceway Mid-Field Raceway II Deep Forest Raceway II	國際A License、FR車種	"1,500,000"	NISMO	NISMO	GT-R Road Car	"7,500,000"
MR Challenge	Trial Mountain Laguna Seca Raceway Mid-Field Raceway II	國際A License、MR車種	"2,000,000"	TommyKaira	ZZ II	—	"12,500,000"
4WD Challenge	Special Stage Route 5 II Laguna Seca Raceway Deep Forest Raceway	國際A License、4WD車種	"3,000,000"	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VII Rally Proto Type	"8,750,000"
Spider & Roadster	Grand Valley Speedway Trial Mountain Cote d' Azur	國際B License、OPEN CAR	"1,000,000"	Shelby	Cobra	—	"12,500,000"
BOXER SPIRIT	Deep Forest Raceway II Rome Circuit Super Speedway	國際B License、裝有水平對向ENGINE的車種	"1,500,000"	RUF	RGT	—	"4,000,000"
Race of NA Sports	Apricot Hill Raceway Seattle Circuit Tokyo R246	國際B License、裝有自然吸氣ENIGINE的車種	"2,000,000"	Pagani	Zonda	C12S	"8,811,000"
Race of Turbo Sports	Mid-Field Raceway Test Course Apricot Hill Raceway	國際B License、裝有TURBO的車種	"3,000,000"	RUF	CTR2	—	"9,550,000"
GranTurismo All Stars	Laguna Seca Raceway Deep Forest Raceway Mid-Field Raceway II Test Course Apricot Hill Raceway Rome Circuit Seattle Circuit II Special Stage Route 11 II Grand Valley Speedway Tokyo R246	國際A License	"5,000,000"	NISSAN TOYOTA Dodge SUBARU	R390 GT1 GT-ONE VIPER IMPREZA	LM Race Car Race Car(TS020) GTSR CONCEPT SEDAN WRX STi Ver. VI	"50,000,000" "50,000,000" "7,500,000" "799,500"
All Japan GT Championship	Grand Valley Speedway Apricot Hill Raceway Test Course Special Stage Route 11 Laguna Seca Raceway Trial Mountain Rome Circuit II Grand Valley Speedway II Tokyo R246 Cote d' Azur	國際A License	"3,000,000"	NISSAN TOYOTA Lamborghini HONDA	PENNZOIL NISMO GT-R SuperAutoBacs APEX MR-S DIABLO Castrol MUGEN NSX	JGTC JGTC JGTC JGTC	"19,625,000" "7,500,000" "31,250,000" "31,250,000"
Italian Avant Garde	Rome Circuit Rome Circuit II	國際B License、意大利車種	"3,000,000"	Pagani	Zonda	Race Car	"37,500,000"
Race of Red Emblem	Tokyo R246 Grand Valley Speedway II Special Stage Route 11 II	國際A License、SKYLINE	"2,500,000"	NISSAN	CALSONIC SKYLINE	—	"31,250,000"
Vitz Race	Rome Circuit II Laguna Seca Raceway Test Course Special Stage Route 11 II Grand Valley Speedway II	國際B License、Vitz	"750,000"	TOYOTA TOYOTA TOYOTA ?	Vitz Castrol Tom's SUPRA SUPRA ?	RS 1.5 — RZ ?	"363,250" "31,250,000" "1,120,000"
Elise Trophy	Cote d' Azur Apricot Hill Raceway Deep Forest Raceway Rome Circuit II Trial Mountain	國際B License、Elise	"1,500,000"	Lotus	Elise	190	"1,463,250"

比賽名稱	賽道	限制	冠軍獎金	車廠	車種	型號	賣價
Clio TROPHY	Rome Circuit Grand Valley Speedway Special Stage Route 11 II Deep Forest Raceway Cote d' Azur	國際B License、Clio Sport	"1,500,000"	Volkswagen	New Beetle	Cup Car	"1,875,000"
TVR Tuscan Challenge	Trial Mountain II Special Stage Route 5 Rome Circuit II Seattle Circuit Test Course	國際B License、 Tuscan Speed six	"5,000,000"	TVR TVR	Speed 12 Griffith	— 500	"20,000,000" "1,560,250"
Dream Car Championship	Test Course Grand Valley Speedway Trial Mountain II Tokyo R246 Mid-Field Raceway II	S License	"4,000,000"	— MITSUBISHI TOYOTA Panoz	F090/S FTO GT-ONE ESPERANTE GTR-1	— LM Race Car Race Car(TS020) —	"31,250,000" "18,750,000" "50,000,000" "50,000,000"
Polyphony Digital Cup	Trial Mountain II Mid-Field Raceway II Rome Circuit II Special Stage Route 5 II Seattle Circuit II	S License、 無改造之普通車種	"5,000,000"	— SUZUKI TOYOTA TVR	F094/S ESCUDO GT-ONE Speed 12	— Pikes Peak Version Race Car(TS020) —	"31,250,000" "25,000,000" "50,000,000" "20,000,000"
Like The Wind Formula GT	Test Course Mid-Field Raceway Seattle Circuit Grand Valley Speedway Super Speedway Rome Circuit Test Course Laguna Seca Raceway Apricot Hill Raceway Tokyo R246 Cote d' Azur	S License S License、RACING CAR	"1,000,000" "3,000,000"	MAZDA — — — —	787B F687/S F688/S F686/M F090/S	— — — — —	"50,000,000" "28,750,000" "30,000,000" "28,750,000" "31,250,000"

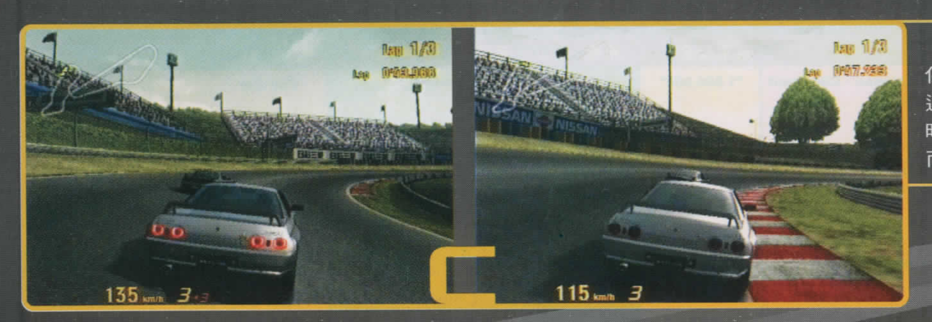
Rally Event •

比賽名稱	賽道	限制	冠軍獎金	車廠	車種	型號	賣價
TAHITI Challenge of Rally	Tahiti Circuit	Rally License、裝有Drift Tire的車	"500,000"	TOYOTA	CELICA	Rally Car(ST205)	"7,500,000"
TAHITI MAZE	Tahiti Maze	Rally License、裝有Drift Tire的車	"500,000"	FORD	Escort	Rally Car	"8,750,000"
Smokey Mountain Rally	Smokey Mountain	Rally License、裝有Drift Tire的車	"500,000"	FORD	Focus	Rally Car	"8,750,000"
Swiss Alps	Swiss Alps	Rally License、裝有Drift Tire的車	"500,000"	Peugeot	206	Rally Car	"8,750,000"
TAHITI II Challenge of Rally	Tahiti Circuit II	Rally License、裝有Drift Tire的車	"500,000"	TOYOTA	COROLLA	Rally Car	"7,500,000"
TAHITI MAZE II	Tahiti Maze II	Rally License、裝有Drift Tire的車	"500,000"	SUBARU	IMPREZA	Rally Car	"7,500,000"
Smokey Mountain II Rally	Smokey Mountain II	Rally License、裝有Drift Tire的車	"500,000"	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI Rally Car	"7,500,000"
Swiss Alps II	Swiss Alps II	Rally License、裝有Drift Tire的車	"500,000"	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VII Rally Proto Type	"8,750,000"
Super Special Route 5 Wet	Rainy Stage Route 5	Rally License	"500,000"	Citroen	Xsara	Rally Car	"8,750,000"
Super Special Route 5 II Wet	Rainy Stage Route 5 II	Rally License	"500,000"	SUBARU	IMPREZA	Rally Car prototype	"8,750,000"

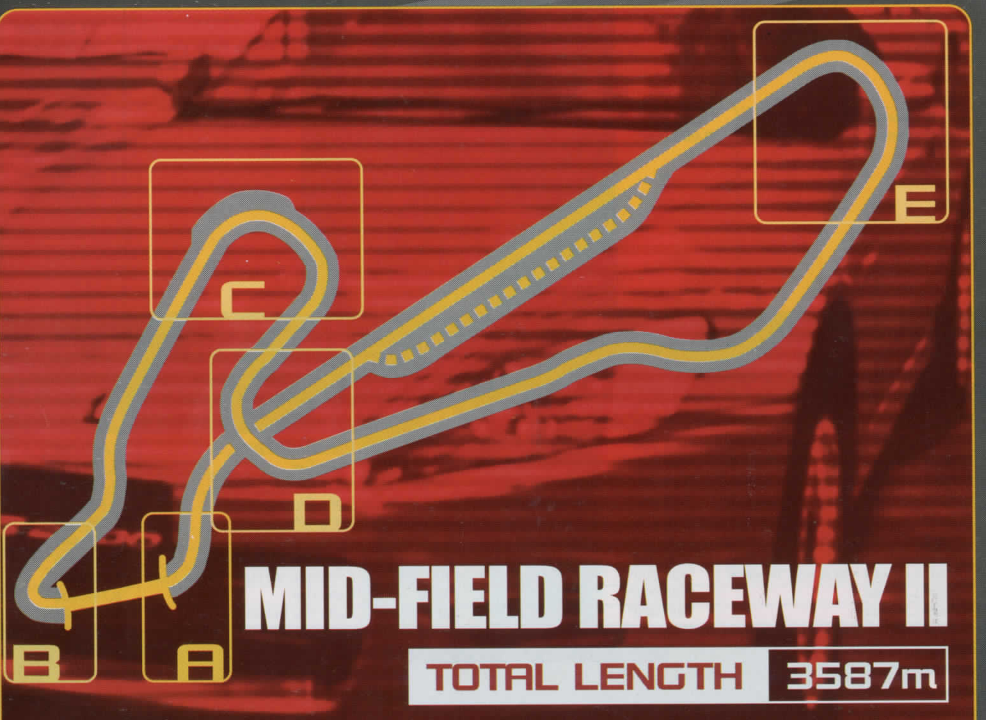
Emdurance •

比賽名稱	賽道	限制	冠軍獎金	車廠	車種	型號	賣價
GRAND VALLEY 300 km	Grand Valley Speedway	國際A License	"40,000,000"	SUBARU Chevrolet NISSAN ?	IMPREZA Corvette R390 GT1 ?	LM RallyCar C5R RoadCar ?	"18,750,000" "25,000,000" "55,000,000" ?
SEATTLE 100 miles	Seattle Circuit	國際A License	"15,000,000"	NISMO — Panoz TommyKaira	GT-R F687/S ESPERANTE GTR-1 ZZ II	LM RoadCar — — —	"7,500,000" "28,750,000" "50,000,000" "12,500,000"
Laguna Seca 200 miles Endurance	Laguna Seca Raceway	國際A License	"30,000,000"	TOYOTA — NISSAN ?	ALTEZZA F686/M CALSONIC SKYLINE ?	— — JGTC ?	"18,750,000" "28,750,000" "31,250,000"
Passage to Colosseo 2 hour Enourance	Rome Circuit	國際A License	"30,000,000"	— Gillet ? ?	F688/S Vertigo ? ?	— Race Car ? ?	"30,000,000" "30,000,000"
Trial Mountain 2 hour Endurance	Trial Mountain	國際A License、 無改造之普通車種	"15,000,000"	HONDA — Mine's ?	S2000 F094/H Mine's SKYLINE ?	LM Race Car — GT-R N 1 V-spec(R34) ?	"18,750,000" "25,000,000" "5,000,000"
Special Stage Route 11	Special Stage Route 11	國際A License	"50,000,000"	Chevrolet TOYOTA HONDA ?	Camaro SuperAutoBacs APEX MR-S ARTA NSX ?	Race Car JGTC JGTC ?	"25,000,000" "7,500,000" "31,250,000"
Roadster Endurance	Apricot Hill	國際A License、 無改造之普通Roadster	"10,000,000"	MAZDA MAZDA — ?	Roadster EUNOS ROADSTER F688/S ?	1.8RS — — ?	"573,750" "425,000" "30,000,000"
Tokyo R246	Tokyo R246	國際A License	"40,000,000"	— TOYOTA MAZDA NISSAN	F094/H GT-ONE RX-7 C-West Leto Silvia	— RoadCar(TS020) LM Race Car JGTC	"25,000,000" "55,000,000" "18,750,000" "5,000,000"
Mistral 78 LAPS	Cote d' Azur	國際A License	"50,000,000"	— Lamborghini Jaguar ?	F686/M DIABLO XJ220 ?	— JGTC Road Car ?	"28,750,000" "31,250,000" "19,500,000"
Super Speedway 150 miles	Super Speedway	國際A License	"20,000,000"	— Chevrolet Tickford Renault	F090/S Corvette Falcon XR8 Clio Sport	— C5R Race Car Race Car	"31,250,000" "25,000,000" "37,500,000" "7,500,000"





因為彎角中間會比較深的關係，所以在入彎的一刻作出減速，將速度減至110km/h ，同時車子應該已駛至中間的位置，而且立刻加速。



MID-FIELD RACEWAY II

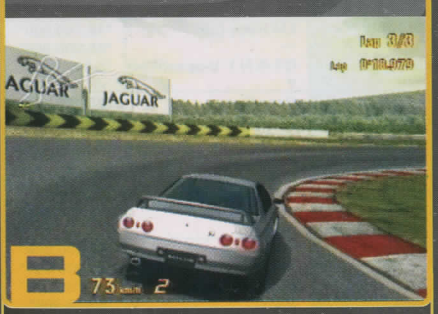
TOTAL LENGTH 3587m





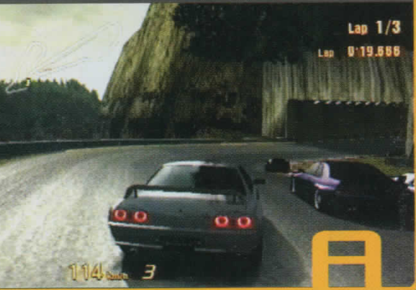
終點前的彎角同樣是由兩個彎角組成。首先駕至外線準備，經過上方的指示板50m 時立即進行FULL BRAKING，將車速減至130km/h，而駕到第二個彎角內線的同時切入和減速，車速減至120km/h 。



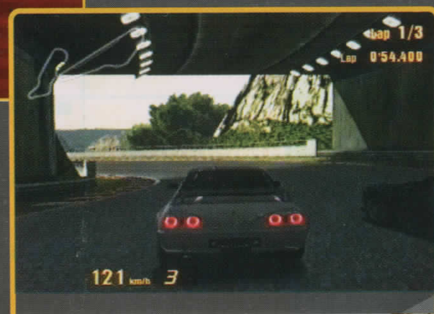


這是整條賽道中最難的地方。由於之前的S 彎令車速減低，所以BRAKING 的時間可以縮短，而且可切入的內線時減速。





經過長長的大直路後，便要通過這第一個S 彎，由於彎角處於落斜位置，所以在減速上要小心點。首先駕至內線時立即進行BRAKING ，將車速減至150km/h ，而在中間位置再次減速至120km/h 。





這彎角會由兩個彎角組成，在切入彎角前開始減速至100km/h ，而後段就可以踩盡油門通過。



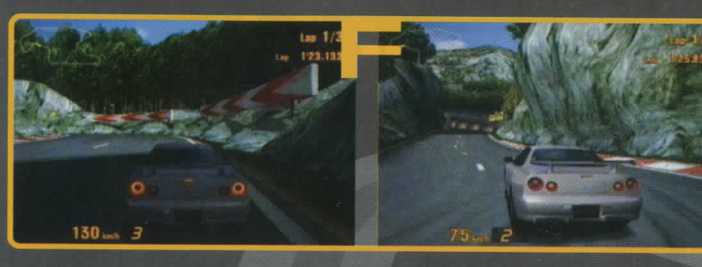


經過長長的隧道後的彎角需要入彎掌握時間，因為彎角位置剛剛被隧道出口的上斜位遮蔽了。當CHECK POINT數字消失約一秒鐘，便立刻向右面切入及減速，以150km/h的車速駛入內線的黃色ZEBRA ZONE。





由於彎角的角度會比較銳利，所以在駛出內彎的時候便需要稍稍減車，增加車子的轉向角度。



這個就是整條賽道最難的彎角，因為在狹窄的道路上遇上這成90度的彎角，而且之前更有用來加速的直路。首先依著右面行駛，當駕到右面的第一個方向板時，立刻減速入彎，而通過內彎的車速約75km/h。



雖然可以踩盡油門進入，但後段的角度會比較深，所以當見到隧道出口時，便要稍稍放開油門來離開彎角。





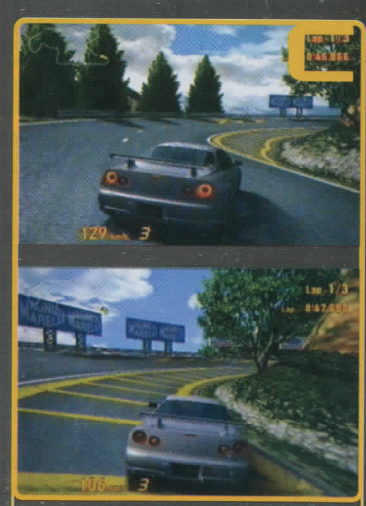


在起步之後，便要通過這個比較闊的S彎，而只要駛上兩個的ZEBRA ZONE就可以用全速通過。



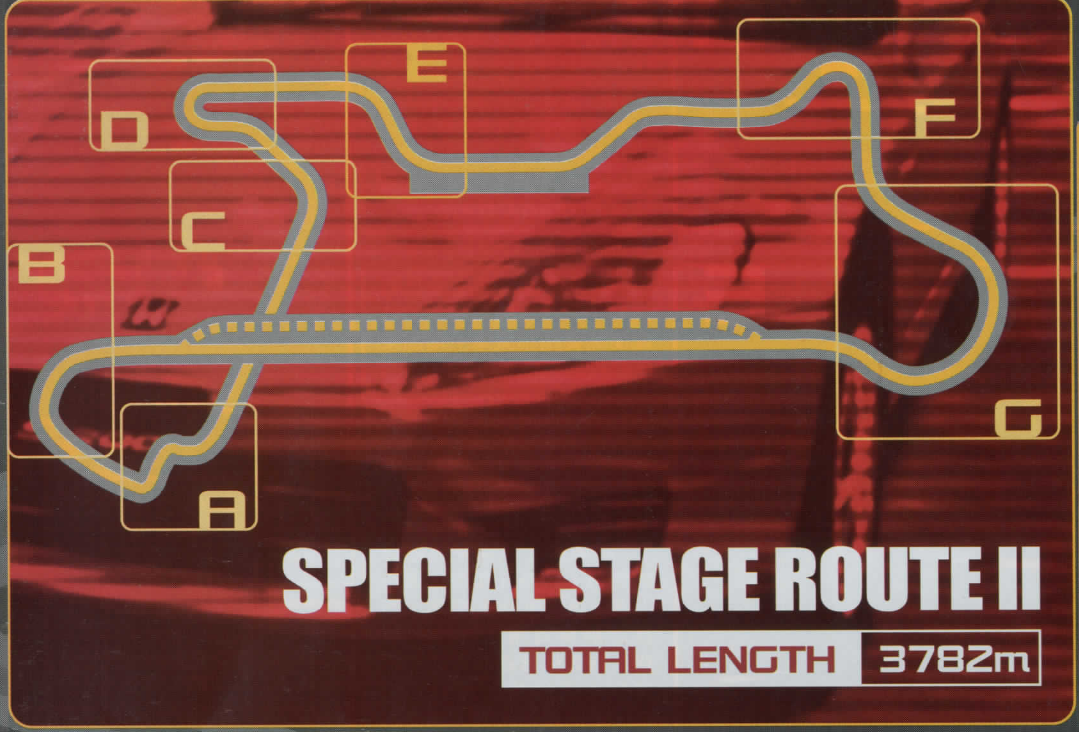


當經過左面的25m指示板時開始減速，而車速需要減至100km/h來通過內彎。



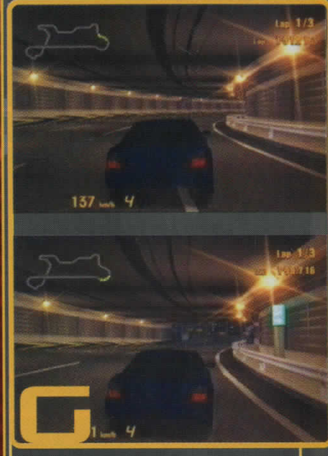
先駛至外線準備，在開始駛入內線時立刻FULL BRAKING來車身的角度增加，令車子向黃色的ZEBRA ZONE駛去，而車速需要減至110km/h左右，之後便可踩盡油門。





SPECIAL STAGE ROUTE II

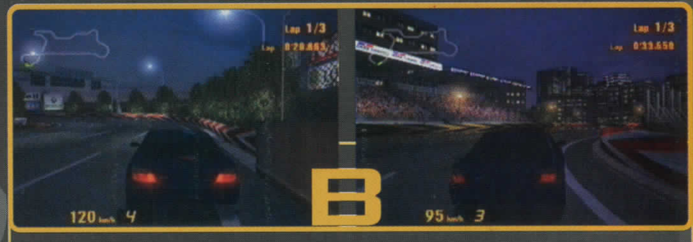
TOTAL LENGTH 3782m



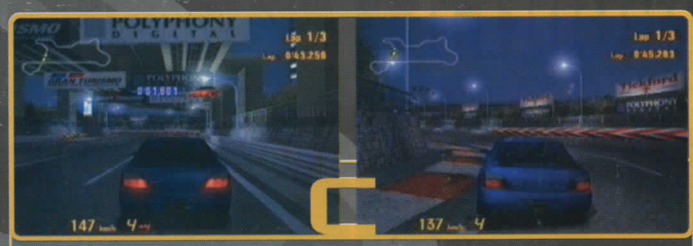
這個長長彎角需要保持一定車速行駛，否則會因離心力移向外線，而車速會在乎車種和設定。



經過長長的直路之後，需要在經過路牌時開始減速，將車速減至130km/h才入彎，接著要以放開油門行駛。當車子增加了轉向性，就立即加速離開。



當駛到右面防撞欄的時候，便需要開始減速和切入，將車速減至75km/h 左右通過內彎，而之後以 S 彎的入彎方式通過。



雖然彎角的角度不是很大，但因為彎角位置比較窄，因此需要將車速減至135km/h 左右通過。



這個是整條賽道最難的髮夾彎。首先在通過之前的彎角後依著左面而行，而經過右面50m指示板後，立刻以FULL BRAKING減至65km/h 切入，途中利用踩放油門將車速保持在65km/h 。

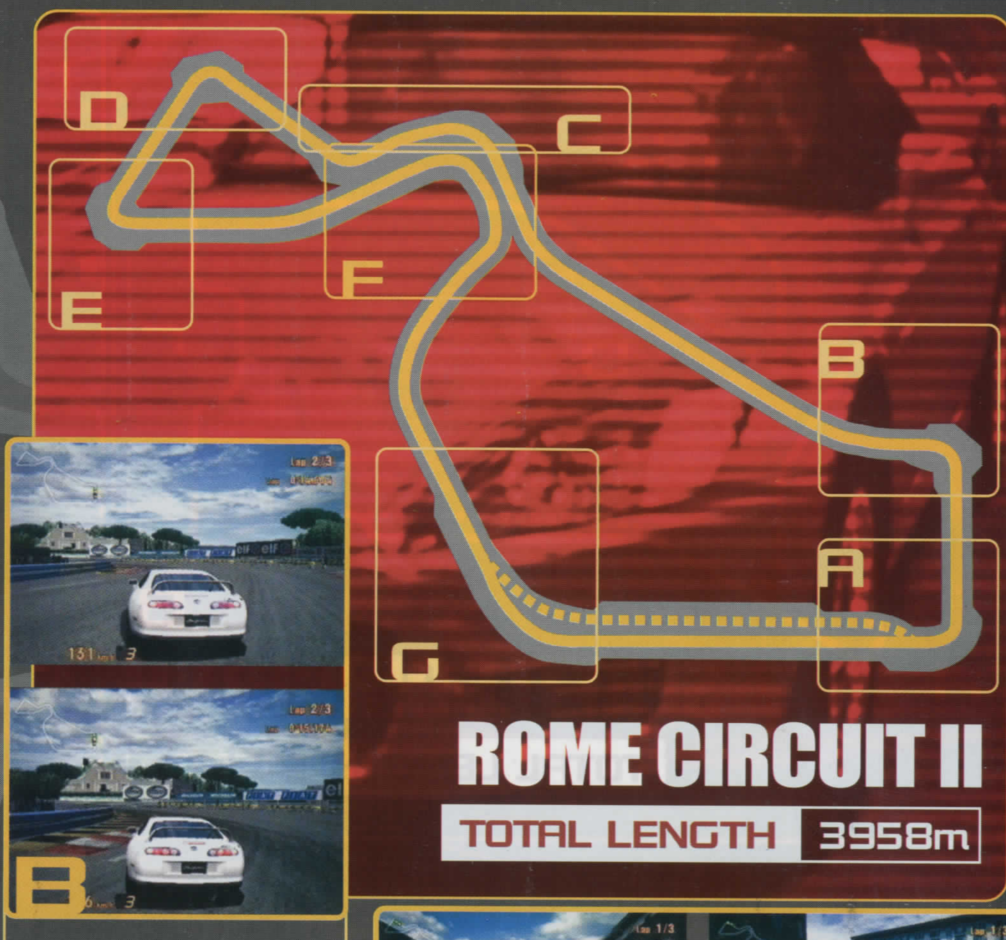


基本上，進入S彎第一個彎角時可以以全速進入，但離開第二個彎角時就要注意了。需要稍稍延遲切入第二彎角的時間，利用放油門來增加轉向。



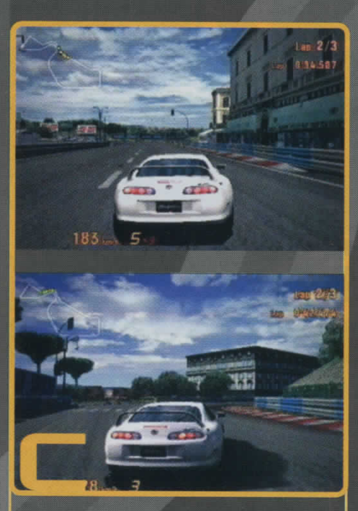
由於之前彎角的影響，在需要減速進入下一彎角的時候，令車子的轉錯方向，所以這彎角的關鍵就在之前的彎角上。進入之前彎角時，以OUT IN OUT和較遲的時間駛入，而減速一刻需要將車子扭正，才以減至80km/h 的車速駛入。







經過起點的直路回後，需要在指示板50m的位置開始減速，而將車速減至 90km/h 左右。通過後依著右面行駛。



切入這個S彎時不會像順時時針般容易。首先依著右面行駛，當駛到右面最後的建築物時開始減速，需要將車速減至120km/h 左右，而另一彎角就要作輕輕的BRAKING 進入

B

由於之前彎角的減速，所以今次可以踩盡切入，而當駕上內線的 ZEBRA ZONE 時立刻作出輕輕的減速來增加車子的入角角度。



由於出彎的位置沒有 ZEBRA ZONE ，所以今次需要作出減速通過。首先沿著外線行駛，在切入時開始減速，將車速減至 85km/h 左右，而出彎時亦要依著右面準備下一個彎角。



首先將車子駛上右面的ZEBRA ZONE ，而當整個車身駕上 ZEBRA ZONE的同時立刻減速和切入內線，以80km/h左右駛過內線的 ZEBRA ZONE 。

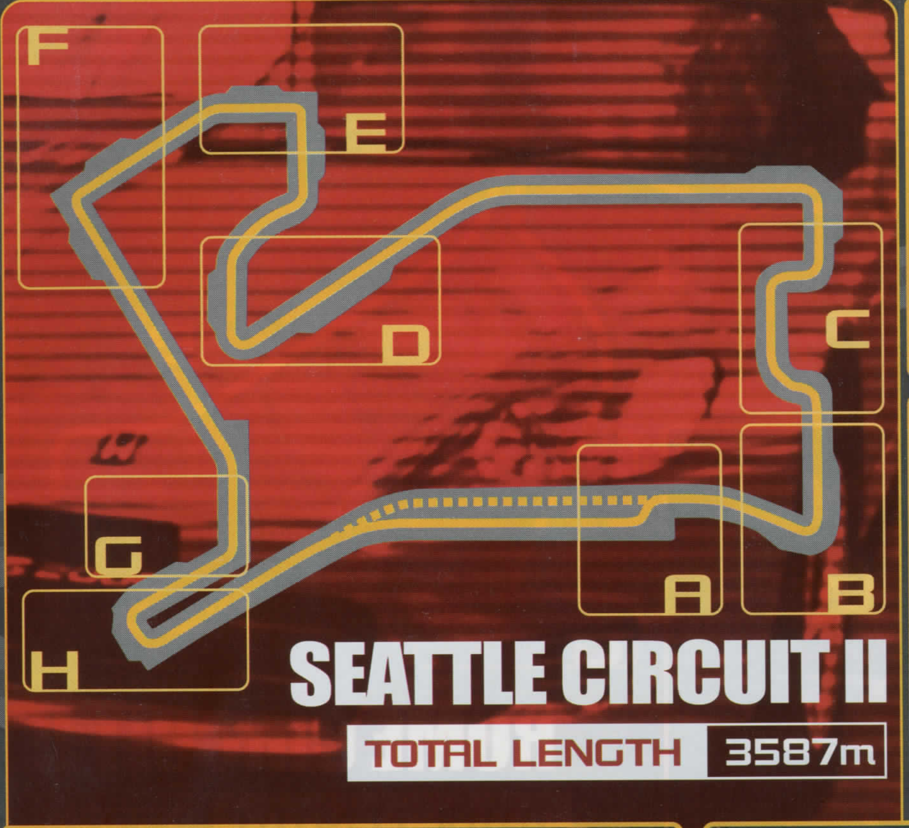


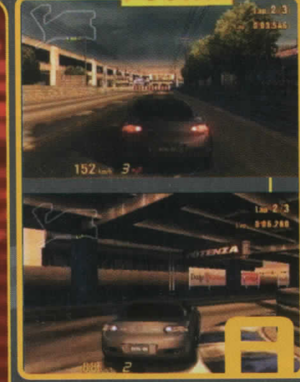
經過大直路之後，在高速之下會很難切入這個兩個彎角，因此當駕到左面的RUF 廣告板就開始減速和切入，需要以車速100km/h 通過內彎，而駕向外線，再踩盡油門進入另一彎角。



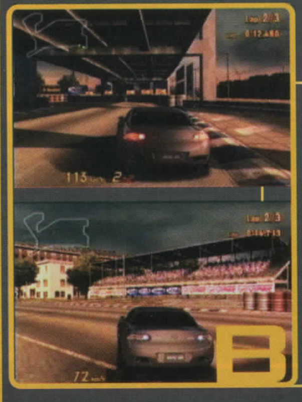
這個終點前的彎角亦要小心，因為出彎位置沒有ZEBRA ZONE，所以這裡需要少少入彎技巧。首先駕上彎角前右面的ZEBRA ZONE來增加彎角的寬度，在見到彎角左面的防撞欄時，就可以全速駕入內線。







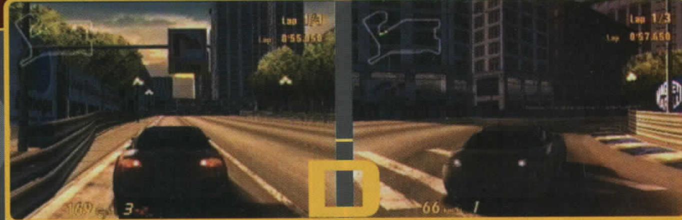
這第一個彎角同樣是賽道中最難的彎角，因為彎角入口非常狹窄，令失敗會令車子失去很多時間。首先在見到50m 指示板開始減速，以車速100km/h 駛入，更需要的是提早一點切入，而離開時要稍稍放開油門便可。



由於賽道狹窄，所以入彎所減的車速會比較多。首先依著右面行駛，在經過第二塊「POTENZA」廣告板時開始減速至80km/h 通過內彎。



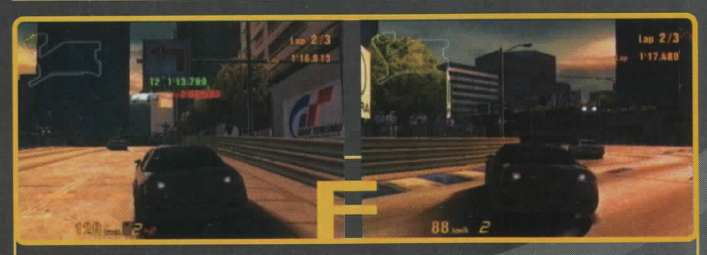
這S彎會比之前的更銳，因此在切入內彎需要以輕BRAKE增加入彎角度。



經過直路加速後，便遇上這個髮夾彎。當到達左面的ZEBRA ZONE 時，立刻進行FULL BRAKING ，車速需要減至70km/h 通過內彎，才可以進入狹窄的出口。



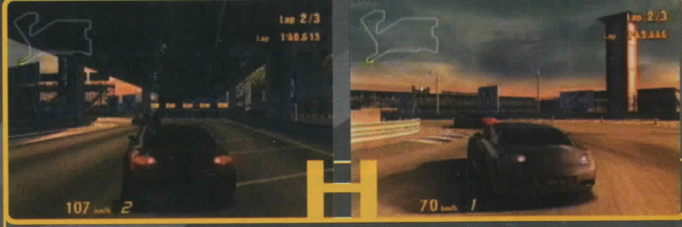
首先在通過之前彎角後需要駕上ZEBRA ZONE 來增加賽道闊度，在切入內彎同時需要作半秒BRAKING 。



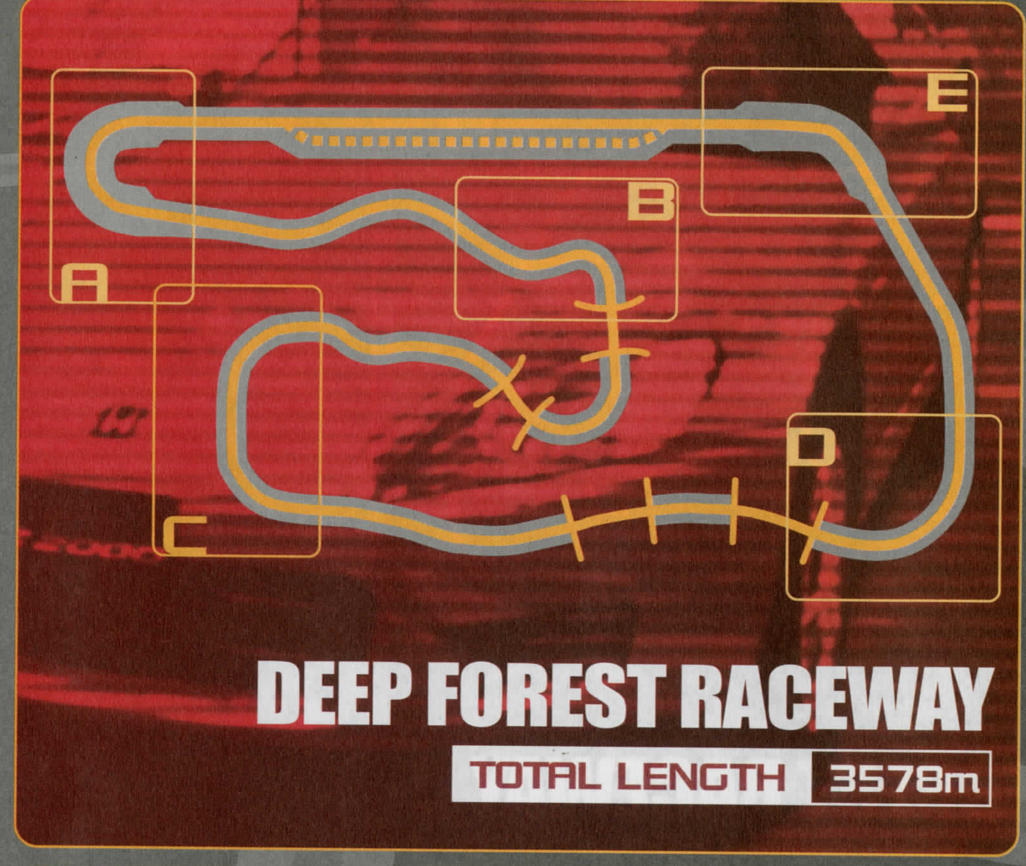
在駛入這90度彎角前，需要駛上右面的ZEBRA ZONE 。在經過 50m 指示板時，立即減速切入，利用飄移通過，而車速要減至90km/h 。

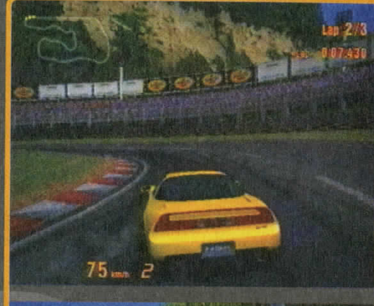


在這麼狹窄的彎位，首先需要駛到外線，在經過 50m 指示板時，立刻以FULL BRAKING 切入內彎，而車速需要減至95km/h 來通過。



這最後彎角是由兩個彎角組成的髮夾彎，而需要以外線以減至60km/h 駛入第一個彎角，在通過後便可以踩盡油門通過第二彎角。







經過一段長長的直路後，便要進入一個相當急的髮夾彎。由於經過直路後的車速高達200km/h，因此在進入彎角前最好先FULL BRAKING將車速減至85km/h來進入，而在入彎途中須不時輕放油門，直至進入三分二後便可再次FULL 油全速前進。



完成髮夾彎後不久便有一段較為簡單的S字道路，這時車速仍可以148km/h來行駛，但當通過S字道路後，便會有一個角度較急的彎角，此時就要立即將車速減至100km/h來進入，不過並不要FULL BRAKING將車減至100km/h後才入彎，而是一邊減速一邊入彎，當進入二分一後便不時輕放油門，直至完全進入後才再次加速。



穿過S字道路後，便會有一個相當闊的彎角，這組彎角就好像由兩個彎角構成。首先在進入時將車速保持在135km/h，當車身開始向斜出時，便要不時輕放油門令車身保持在道路上，而此時的車速應該在145km/h，就在進入第二組彎角時，再將油門輕放令車速減回140km/h來進入便可。

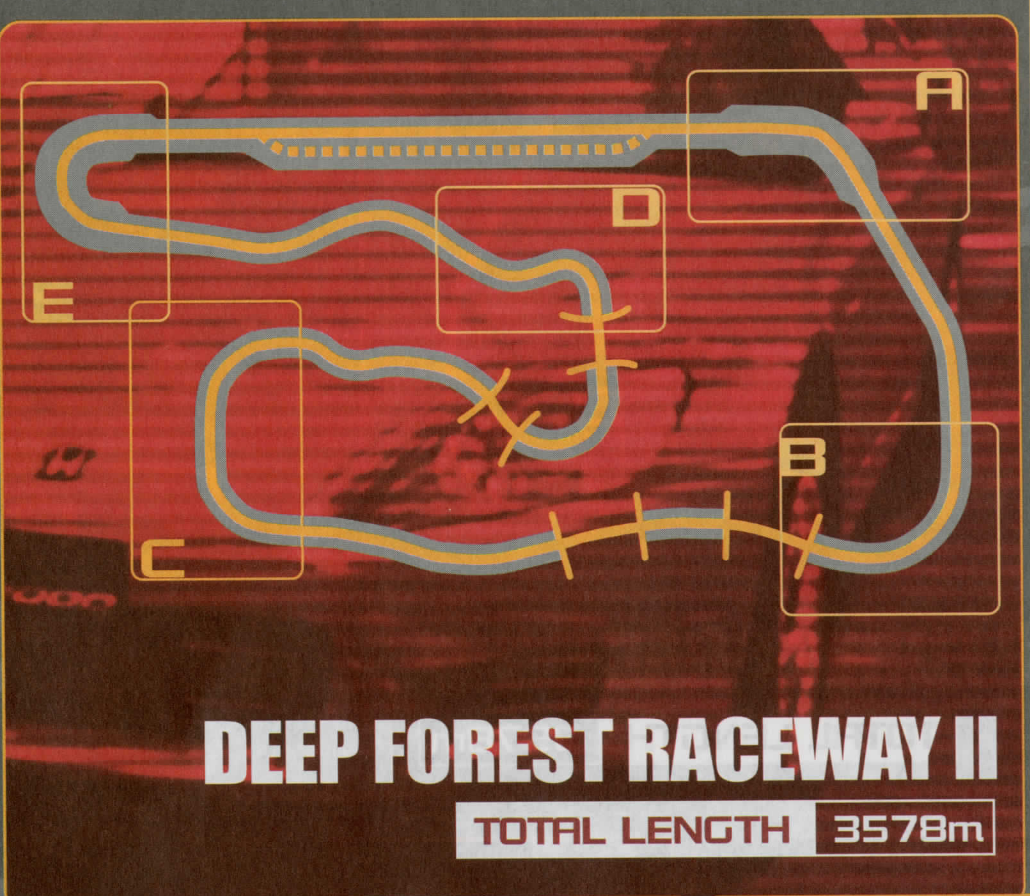


再次經過S字形道路後，今次會有一個角度較闊的彎角，但由190km/h進入彎角的話會移到草地上，因此在進入彎角前先將車速降至140km/h，當進入後FULL 油全速前進，不過在入彎中車身開始向斜出的時候，便要不時輕放油門令車身保持在道路上。



來到賽道末段的最後一個彎角，此彎角看起來好像非常急，但其實不須減速和SHORT CUT亦能通過，在進入彎角前先將車身移向道路最右面，當駛至ZEBRA ZONE位置時便立即向左轉，便可全速進入此彎角。









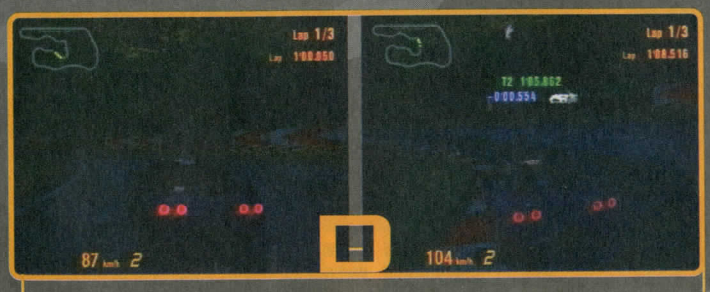
經過一段長長的直路後，便要進入一個相當細的彎角，首先如果當時的車速高牽達200km/h的話，就最好利用SHORT CUT來進入此彎，而SHORT CUT的位置就是當看見彎角的時候，便立即向右面ZEBRA ZONE位置直駛過去便可，而如果時速低於150km/h的話，只要先靠左，當看見彎角後立即向右轉便可。



跟著是一個相當寬闊的彎角，而這個彎角是不須用BRAKING來進入的，只要在入彎後輕放油門令車速減至143km/h來進入便可。



今次是一組相當闊的彎角，這組彎角基本是由兩個彎角構成。首先會是一個相當急的彎角，在入彎時先FULL BRAKING減速並將車身完全移向右面，當車速減至140km/h的時候才再次踏油門加速，而緊接下來的彎角只須輕放油門便能通過。



經過一段S形道路後，便會有兩個相當急的彎角。在進入第一個彎角時先FULL BRAKING減速並將車身完全移向左面，當車速減至88km/h時才再次踏油門加速。而第二個彎角則將車速減至110km/h來進入，當進入二分一彎角後再放開油門令車速減至85km/h，直至完全通過整個彎角後才再次加速。



最後是一個較闊的髮夾彎，首先在進入彎角前是盡量靠左面，當入彎時便立即FULL BRAKING將車速減低，直至車速降至80km/h和進入三分二彎角後，才不時輕踏油門令車子回復原有的抓地性。







經過一段直路後，便會有一個相當闊的彎角，基本上這組彎角是由兩個彎構成，在進入第一個彎角時可不用減速直接進入，但當進入後便要立即將車速減至130km/h ，因為緊接下來的是一個相當急的彎角，而就在進入第二彎角的時候須不斷輕放油門，令車速保持在110km/h 入彎便可。



APRICOT HILLRACEWAY

TOTAL LENGTH 3865m





完成前一組彎角後，緊接的是一連串的S彎，在進入時車速只要保持在135km/h便可通過第一組S彎，當來到第二組S彎時先放油門將車速減130km/h來進入便可，緊記此組S彎是不須用SHORT CUT也能高速進入的。



通過S彎後，便有一個角度十分闊的彎角。這個彎角基本上是不須使用BRAKING來進入，只要在進入時將油門放開，當車速減至140km/h後便可再次FULL油前進。



再次經過一段長直路後，將會出一現一個相當急的髮夾彎，首先在進入彎角前先FULL BRAKING將車速減至80km/h ，接著進入彎角的時後不斷輕放油門，令車速保持在70km/h至80km/h之內，直至完全通過彎角才全速前進。



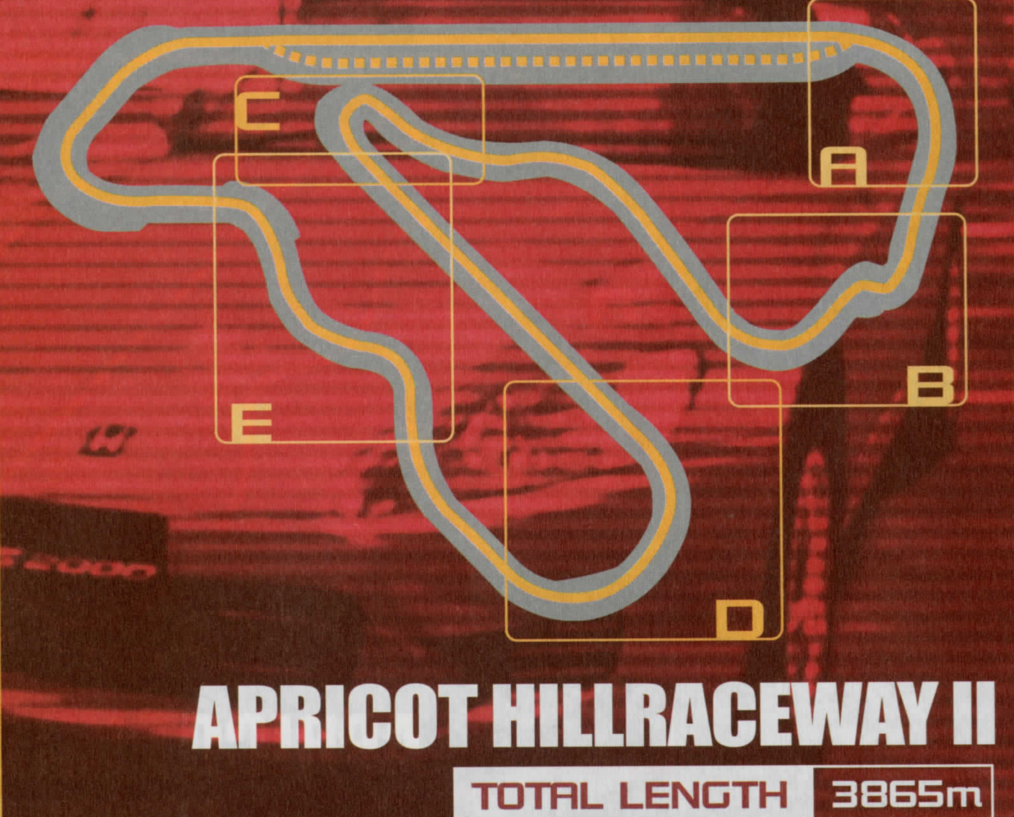
接著有是一個S彎，不過今次的角度比早前更加細，而要留意的是在進入S彎前會有一個相當急的彎角，在進入時先將車速減至130km/h，當進入後便立即將車身移向右面，直至看見整條S彎後，便立即以SHORT CUT直線穿過，不過要緊記在沙地上切勿移動軚盤，否則車子便會失去控制。







經過一段直路衝刺後，便是一個角度較闊的彎角。在入彎時FULL BRAKING將車速減至150km/h來進入便可。



APRICOT HILLRACEWAY II

TOTAL LENGTH 3865m



這個是整條賽道中最急的髮夾彎，而要以最快速完成此彎，必須在入彎前將車速減至70km/h ，接著才慢慢加速入彎，直至進入二分一彎角後才FULL油加速前進。

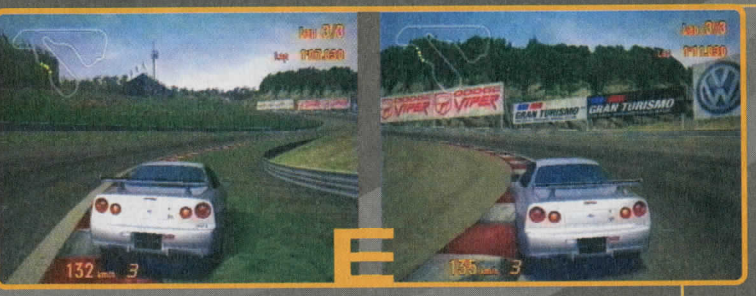




緊接下來便會立即有一個相當急的S彎，在進入時先FULL BRAKING將車速減低並立即將車身移向右面，直至看見整條S彎後，便立即以SHORT CUT直線穿過便可。



同樣是經過一段直路衝刺後，再有一個角度較闊的彎角，而在入彎時只要將車速減156km/h來進入便可。



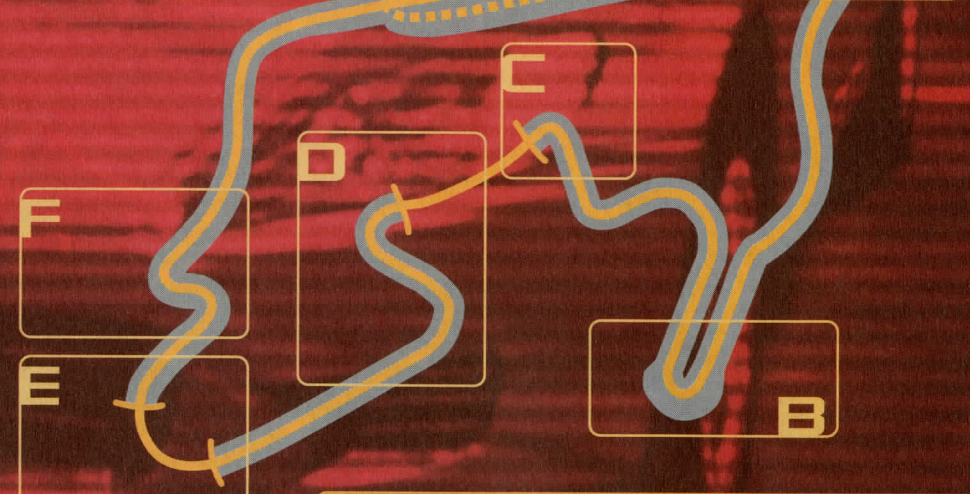
再來又是一個S彎，不過今次的角度卻比之前闊，因此不能做出直線的SHORT CUT，只能在每個彎角中偷位，首先在第一個彎角是將車速減至130km/h來進入，跟著在進入第二個彎角時全速將車身直駛向草地上，當然方向是直指向另一彎角駛去。而最後彎角的方法也是與前者一樣只是方改變。

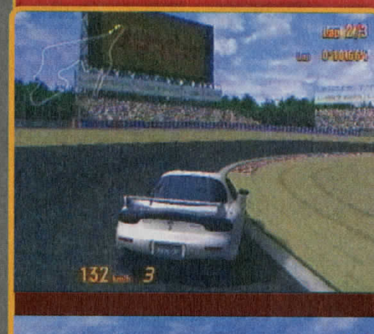




GRAND VALLEY SPEEDWAY

TOTAL LENGTH 5022m







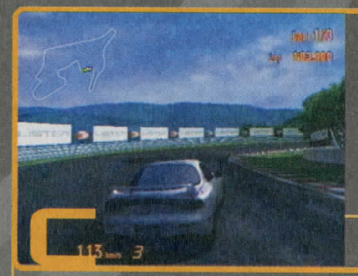
A

起步後不久便會有一個髮夾彎，由於經過一段直路後令車速高達200km/h，因此在進入髮夾彎前先FULL BRAKING令車速減至110km/h來進入，而在進入時千萬不要踏油門，直至進入三分一的時候才輕踏油門，令車子回復原有的抓地力，但要緊記踏油門的時間不要太長，否則車子便會失控分向前直衝。



B

又是一髮夾彎，今次的角度更比早前的更加急，而就在入彎前先提早將FULL BRAKING將車速減至75km/h來進入，同樣在入彎時完全放開油門，直至進入分四分三後才再次FULL油前進。





C

跟著是一組相當闊的S彎，這個S彎是由三個彎角構成。首先以125km/h車速緊貼左面的ZEBRA ZONE入彎，直至看見第二個時便放開油門令車速減至105km/h，並立即緊貼右面的ZEBRA ZONE來進入，當看見第三個彎角時，再將車速減至80km/h來進入，要特別注意的是在進入第三個彎角是千萬不要FULL油進入。



D

穿過山洞後，再會有一個相當反闊的S彎。在入彎時先將車速減至80km/h並緊貼左面的ZEBRA ZONE進入，當進入二分一的時候便可再次加速前進。





E

經過一段直路後，便會有一個寬闊的彎角，在入彎時先放開油門令車速減至138km/h進入，只要保持這個車速便能緊貼右面進入彎角。



F

緊接下來又是一個相當急的S彎，由於今次彎角非常急，而且賽道又相當窄，因此在入彎前先FULL BRAKING將車速減至95km/h，當進入後仍然將油門放開，直至進入另一個彎角時才不斷輕踏油門，完成整個彎角後才FULL油前進。



GRAND VALLEY SPEEDWAY II

TOTAL LENGTH 5022m

A

賽道的第一個彎角是一個角度相當闊的彎角，在入彎時先將車速減至149km/h 並靠著左面 ZEBRA ZONE 來進入便可。



跟著便是整條賽道中最急的S彎，而要順利完成此彎的話，必須在入彎前FULL BRAKING 將車速減至65km/h ，在入彎時應不時輕踏油門，令車子保持原有的抓地力。



賽道上另一個S彎，不過今次的角度就比前者較闊。再進入在時先將車速減至105km/h，而在入彎過程中應不時輕放油門，令車子保持原有的抓地力。當進入第二彎角時只要將車速保持在110km/h 便可。



穿過山洞後便立即有一個90 度彎角，在離開山洞時先立即FULL BRAKING 令車速減，並將車身向右面移，直至車速65km/h 和進入二分一彎角後才再次加速前進。



經過一段直路後，便會出現一個相當急的髮夾彎。當接近髮夾彎時先FULL BRAKING 將車速減至80km/h ，而在入彎是的車速則保持在65km/h ，直至進入三分二彎角後才FULL 油前進。



最後的一個髮夾彎，角度雖然比前者較闊，但仍須在入彎前FULL BRAKING 將車速減至85km/h ，在入彎過程中不時輕放油門，令車子保持原有的抓地力，當進入三分二彎角後便可再次FULL 油前進。





賽道的第一個就是在長長直路後的90度彎角。因車速已到達極速，所以這彎角的BRAKING POINT 會在100m 指示板前開始減，減速至100km/h ，而且需要以OUT IN OUT 進入。



首先依右面準備，而開始切入內線的內線亦作較重的BRAKING，車速減至125km/h，而且沿著內線的ZEBRA ZONE 行駛。



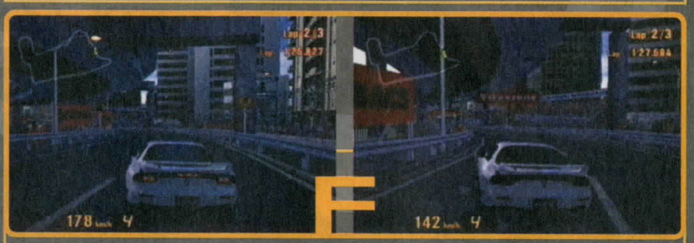
經過之前的90 度後，車速已經被減至這個要求，大概在150km/h 左右，而只要在切入時開放半秒油門，以及駛上內線的ZEBRA ZONE 便可以通過這S 彎。



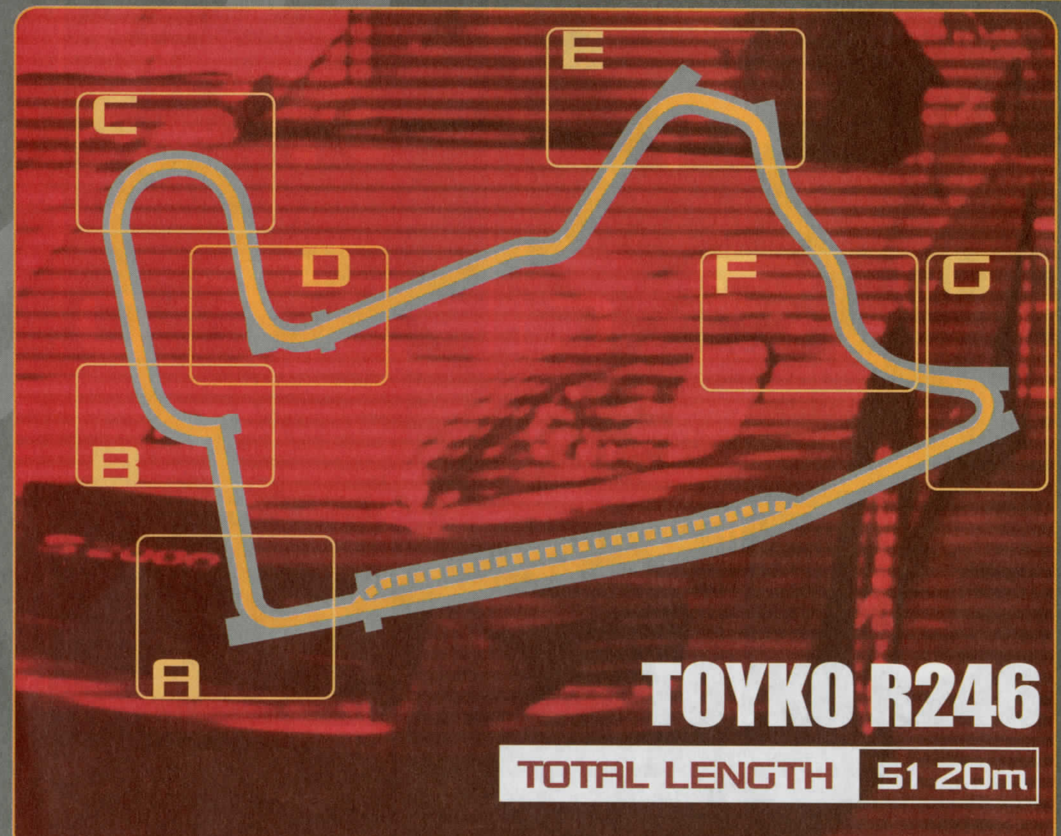
在經過上方最後一塊「FIRESTONE」廣告板時開始BRAKING 和切入，而減速至135km/h，之後需要依在外線，以全速駛過下一個彎角。



今次這彎角是毋須依著外線行駛，只要在中線準備便可。這技巧是在於切入的一刻作出一下較重的BRAKING，而將車速減至車身不會向外移去的速度，因為在乎車種和設定而定。

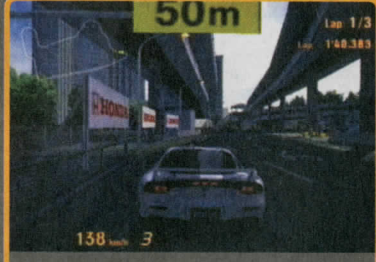


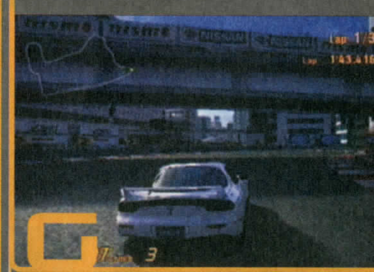
由於賽道比較狹窄，而亦經過較長的加速距離，所以不可能以全速通過。BRAKING POINT會在見到左面第三塊「AUTOBACS」廣告板時輕輕減速和切入。



TOYKO R246

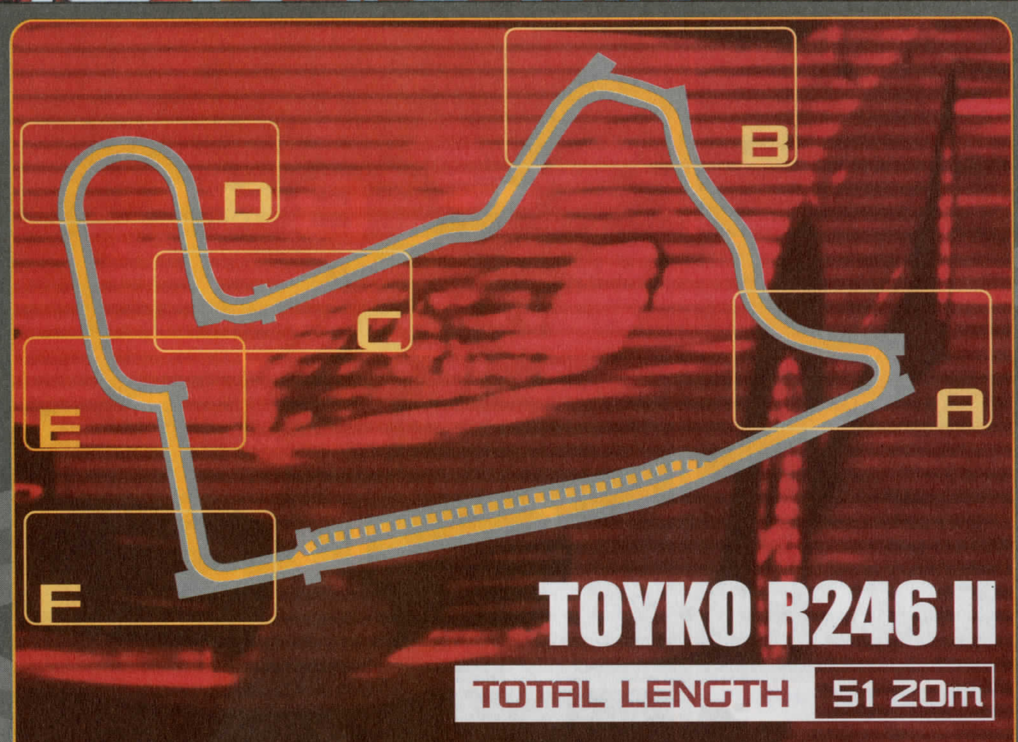
TOTAL LENGTH 51 20m

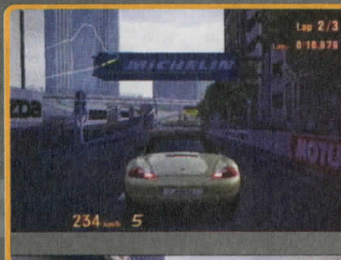
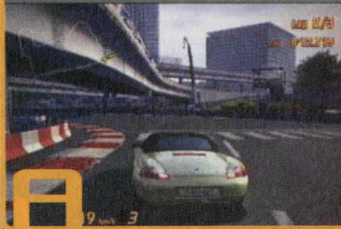




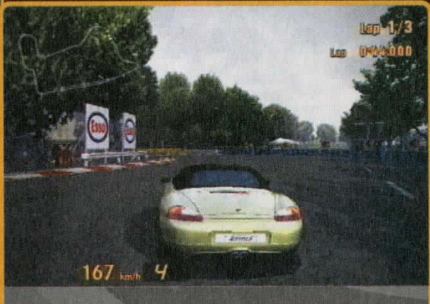
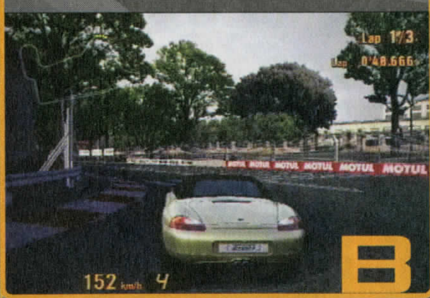
由於彎角中間位置比較鈍，而出口比較窄，所以不可完全沿內線的ZEBRA ZONE 行駛，而需要令行車線出現前後兩個CUTTING POINT。首先依左面準備，而經過50m 指示板時開始BRAKING ，切入內線時需要減速至90km/h 。





在直路加速之後，需要在經過100m指示板時開始減速，而車速減至60km/h後，便可以進行加速駛離開出口。

這個上斜後的彎角，只要利用OUT IN OUT，再上在切入內線時稍稍放開油門，便可輕易通過兩個連續彎角。




沿著第三線行駛，在經過最後一塊「MICHELIN」廣告板時開始減速至1400km/h，而途中需要利用踩放油門來將車速保持在130km/h 。




這彎角的通過車速會在乎車種和設定而改變，只要當車身向外移去時，作稍稍放開油門便可輕鬆通過。



沿著外線切入時放開油門，而當駛內線便可加速。不過另一彎角的入彎方法便需要在駛上內線前作一下重BRAKING，同時將軚盤向右扭盡，以車速112km/h 通過。



這個決勝負的彎角需要沿著外線進入，而經過在50m指示板開始減速，以車速90km/h 通過。





獎品

冠軍　1500港元現金獎+冠軍獎盃一座
亞軍　1000港元現金獎+亞軍獎盃一座
季軍　500港元現金獎+季軍獎盃一座

繼『WINNING ELEVEN 5全港大賽』之後，以讀者為先的GamePlayers PS即將舉辦了讓你得到另一個冠軍殊榮的機會，這就是『GRAN TURISMO 3 A-spec全港大賽』。這個全港大賽將於6月16、17日舉行，預賽將會以六人iLINK對戰來進行，而比賽所使用之賽道將會由本刊決定，至於可選擇之車種則限定為「Aracde Mode中的日本製造S-CLASS車款」。這個千載難逢的機會相信你不會錯過吧！參加辦法非常簡單，只需要填寫以下的參加表格，寄回「香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓」，並請註明參加『GRAN TURISMO 3 A-spec全港大賽』，而截止日期6月10日。本刊會有專人通知參賽者有關比賽之詳情。

參加者如多於規定人數本刊會以抽籤形式篩選，
本刊並會保留一切有關整個比賽之最後決定權

參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　地址：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿　＿＿＿＿＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

（影印本無效）

TEXT：時雨



ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE 攻略最終回

今期《AC2AA》攻略終於進入最後階段，玩者的任務也變得越來越艱巨，不過相對來說任務的報酬也非常可觀，尤其是最後一批隱藏零件的性能都十分優秀，在和朋友進行對戰時定必可以派上用場！

GAME PS GAME DATA

發售商	FROM SOFTWARE
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	90KB以上
發售日	2001年4月12日

PS2／ACT／對應MODEM、iLink CABLE、USB滑鼠

MISSION攻略

AREA：ARKOT OCEAN

MISSION 71 輸送船救援

成功條件：在限時內運輸船生還
報酬：48000Cr



在水中作戰要比站在大廈上面方便得多了



運輸船本身仍有戰鬥力，是玩者的好幫手

善用浮遊系AC的海上移動力

這關玩者的任務是保護一艘引擎受損的運輸船不受EMERAUDE的轟炸機和MT攻擊，在限時過後（3分鐘）運輸船仍然存活便算成功。由於戰場大部份區域都是海，浮游系AC在這關便可以派上用場了。武器方面玩者宜帶備彈速高的光能RIFLE「EWG-XC213」和MULTI MISSLE等地對空武器，以便攻擊來襲的戰機，至於水上型MT只是小角色，不用太過擔心。由於運輸船本身仍有一定的作戰能力，玩者在它的周圍作戰便能得到支援砲火，令任務更加輕鬆。

MISSION 72 飛行試驗支援

成功條件：在限時內運輸機生還
報酬：51000Cr



利用狙擊槍，敵方戰機未接近已會被玩者消滅

玩者如果受到攻擊，小心被砲火的反動力吹飛，導致發生「跳機」慘劇！（笑）

在高空和戰鬥機激戰！

這任務中玩者會首次在飛機上進行戰鬥。其實在高空戰鬥和平時沒有什麼分別，只是可以行動的範圍比較細小。既然如此，玩者在設計AC時可以不理會機動力，只要防禦力夠高便可以了。敵方勢力只是大量的轟炸機，它們會以三架為一組飛來，並以飛彈和散彈槍攻擊。玩者只要裝備有射程超長的能量狙擊槍和追加彈倉（60%）便足以應付它們有餘，當然你的FCS也要換上距離長的型號，如果你再裝備上反導彈系統便更加安全了。本任務的時限為3分鐘，只要運輸機尚有一個部份健在便算成功。





MISSION 73 海上基地陽動

成功條件：在限時內生還
報酬：視戰績而定



善用FCS來找出砲台的位置，然後用垂直飛彈攻擊



水中MT每消滅一個有3200Cr的加算

別和砲台正面交鋒

這任務玩者又是只須在限時內（2分鐘）生還便可，而且連報酬也是根據玩者的成績來計算。嚴格來說玩者就算躲在基地一二角等時間經過也可以過關，但我們當然不會滿足於此。基本上在敵方基地內有兩款砲台，一款是比較弱的機關砲（1600Cr），另一款是威力強大的榴彈砲（2400Cr），當中後者由於防禦力高，玩者通常不能用右手武器一砲將之消滅，令其有反擊的機會，正面向它攻擊絕不是明智的行為。那麼玩者應如何是好？其實對付這些砲台有一種很有效的武器，那就是垂直發射型飛彈了。垂直飛彈在平時沒有什麼用，這是因為它們面對會行會走的目標作用十分有限，而且在室內又不能使用，但這關中的砲台大部份都是固定設置在露天的位置，因此絕對是垂直飛彈的絕佳目標，玩者只需裝備一個距離遠的FCS，便可以在安全的位置處進行攻擊了。

MISSION 74 海上基地防衛

成功條件：在砲台生還的情況下敵全滅
報酬：42000Cr



空母上的飛彈發射系統是本任務的最大威脅



只要用飛彈沈著應戰，直昇機絕不是什麼強敵

先解決空母的飛彈系統

這任務玩者的目標是保護基地內的砲台至少要有一個不被破壞，並同時要將出現的所有敵人消滅。這關最需要留意的敵人是位於空母上的飛彈發射系統，如果玩者置之不理，很快砲台便會一個一個被消滅。解決了飛彈發射系統後，玩者應專心消滅周圍的戰鬥直昇機，用能量狙擊槍和MULTI MISSLE便可以一發解決一架。另外在作戰時應盡量留意砲台的狀況，如果發現已有些被消滅，玩者便應在仍然生還的砲台附近作戰，保護它們免受敵方攻擊。



MISSION 75 武裝輸送船襲擊

成功條件：將敵方運輸船全部破壞
報酬：50000Cr



能量RIFLE「EWG-XC213」是本關的萬用武器，應付直昇機和砲台均可



貨櫃和艦橋可用劍破壞

作戰時留意時間限制

這任務中玩者須要消滅兩艘航行中的運輸船，一旦運輸船離開戰區任務便會失敗，因此大家應迅速地行動，周圍麻煩的直昇機除非必要，否則不要浪費太多時間去應付它們。由於這任務玩者必須在水上行動，浮遊系AC絕不可以缺少。敵方的運輸船上各裝有四台榴彈砲台，它們威力雖然高但彈速慢，玩者只要在水上左右移動便可以輕易避開。將它們消滅後，大家便可以登上船上破壞標有「TARGET」的貨櫃和艦橋了。

MISSION 76 DAIM輸送船路警護

成功條件：在限時內運輸機生還
報酬：58000Cr



轟炸機的攻擊十分猛烈，是首要消滅的目標



留意雷達上敵人的顏色，黃色的敵人水平位置比玩者低，代表它們正在攻擊下面的一架運輸機

只須一心一意消滅敵人

這任務和MISSION 72同樣是在高空進行，玩者的目標是保護兩架運輸機在三分鐘內不被破壞，但筆者可以告訴大家就算慢條斯理地作戰，它們被擊落的機會都近乎零，所以玩者只須專心消滅敵人便可。這關出現的敵人主要有兩種，一是之前也經常出現的轟炸機，二是行動十分迅速的小型飛行MT。玩者一開始站著的一架運輸機主要會受敵方轟炸機攻擊，而小型飛行MT則會主力攻擊另外一架運輸機。應付它們的有效武器和一般對空任務同樣，都是飛彈和彈速快的武器。另外玩者也應配備長距離FCS，這樣你就不須要在兩架運輸機之間飛來飛去也能攻擊到遠處的敵人。

MISSION 77 航行艦隊強襲

成功條件：破壞敵方全部艦隻
報酬：65000Cr



站在榴彈砲原來的位置將飛彈發射台破壞



艦橋可用劍破壞

注意攻擊時的先後次序

本任務中玩者需要消滅前後共四艘戰艦，當中包括一艘航空母艦和三艘巡洋艦。進行這類任務，自然是使用浮遊型AC比較方便，其他必需的裝備還有大型火箭（破壞戰艦用）、劍（同樣是破壞戰艦用）、RIFLE或機槍（消滅直昇機用）和反導彈裝備（防禦手段）。任務一開始玩者面前立即便有一艘巡洋艦，這時玩者應立即啟動反導彈裝置，並開始用大型火箭向位於船尾的榴彈砲台攻擊（望上去是長方體的那件），為什麼要這樣？這是因為位於它旁邊的飛彈發射台對玩者最具威脅，是要消滅該發射台又一定要由上方向下攻擊才可，所以大家要先將榴彈砲台消滅，製造出一個給自己站立的地方，才可以順利將飛彈發射台消滅。沒有了前述兩件武器，巡洋艦便不足為懼了，將它徹頭徹尾地破壞吧！至於空母，基本上玩者也是要先攻擊飛彈發射器，但論兇惡程度它則不及巡洋艦了。



周圍的直昇機是無限出現的，有必要時才消滅它們



AREA : FOLK CITY

MISSION 78 高高度強襲

成功條件：破壞所有運輸機
報酬：60000Cr

出擊機體需有足夠滯空能力

這任務玩者須要「掉轉槍頭」，將之前協助過的ZIO MATRIX運輸機全數消滅。基本上這關玩者需要裝備的武器只有大型ROCKET，其餘一切武器都可不要。另外AC本身要夠輕量，BOOSTER最好也是用效率型，以便玩者可以在運輸機之間飛行。任務一開始玩者會直接空降到最頂的一架運輸機上面，這時不要猶豫，立即用大型火箭將所有標有「TARGET」的部份破壞。當運輸機開始向下墜落時，玩者應立即從地圖上找尋下一架運輸機的位置，然後用「連按BOOSTER」的方法飛過去（等得太久的話玩者便會隨運輸機掉進大海），並重覆以上的步驟。周圍的敵人基本上不會對玩者構成威脅，完全無視它們即可。


用大型火箭將運輸機的主要部份破壞


在運輸機之間飛行時應密切注意高度和能量存量

MISSION 79 海上基地強襲

成功條件：破壞所有砲台
報酬：50000Cr

先解決周圍的嘍囉MT

本任務基本上和MISSION 73相同，分別只是本關玩者一定要將所有砲台消滅，另外在基地周圍也多了飛行型MT把守。這些的MT由於裝備了飛彈，攻擊力比砲台更高，而且讓它們在周圍飛來飛去攻擊也十分煩，不如一開始便立即將它們解決吧！至於砲台方面，機關砲和榴彈砲的性能仍舊是和MISSION 73時一樣，因此垂直飛彈仍然非常有效，不過一些新設置在天花板上的光能砲就要用右上武器才能解決。善用雷達和FCS盡快將它們找出來是這關避免受傷的最佳方法。


飛行型MT的飛彈攻擊力不低，因此裝備反導彈裝置出戰較有利


露天的砲台躲在角落用垂直飛彈攻擊便可



MISSION 80 支援兵器強奪者擊破

成功條件：破獲目標MT
報酬：46000Cr

開門時要萬分小心！

由於有人侵入了BALENA的兵器研究所並搶奪了無人兵器的控制權，玩者須要進入基地中將入侵者消滅。這關中出現的敵人幾乎全部都是自爆戰鬥機，它們的厲害相信大家之前都已經領教過了，因此絕不可以讓它們埋身。這些戰鬥機通常會躲在門的後面，等玩者前來送死，所以當大家在開門前應先在雷達確認戰鬥機的位置，準備好迎擊用的武器。開門之後如果敵人距離遠便立即開槍將之消滅，距離近的話便要立即後退，避開爆風的範圍。另外如果敵人是緊貼在門的後面，玩者就不要開門了，因為一開它們便會爆炸，而正確的辦法應是站在門後面用《AC2》有名的「隔牆斬」攻擊。當玩者到達基地的最深處便會發現敵方的MT，它並不是什麼厲害角色，相信大家要解決它絕不是問題。


在開門前留意雷達和距離計，知道和自殺戰鬥機的距離是十分重要的


在入侵者MT所在之處自殺戰鬥機是無限地出現的，小心！

MISSION 81 防衛機能試驗

成功條件：敵全滅
報酬：48000Cr

帶備足夠彈藥上陣

本任務是要測試一間研究所的防禦系統機能，但實際上玩者要做的事只是在限時之內（5分鐘）將研究所內所有敵人消滅。敵人的種類主要有三：大型砲台型機械守衛、小型高速機械守衛和天井砲台，它們全部都不會對玩者造成威脅，因此玩者的真正敵人其實是時間。由於敵人數量不少，玩者最好帶一些彈數多的武器上陣，而劍也不能缺少。


對身經百戰的玩者來說，要完成這任務簡直易如反掌

MISSION 82 試作品破壞阻止

成功條件：敵AC破壞
報酬：47000Cr

保護僚機要緊！

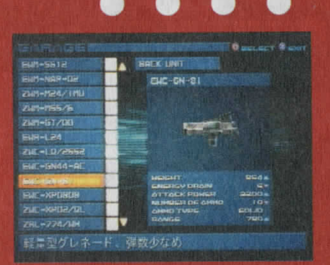
玩者需要保護的AC零件上就是在己方的MT身上，一旦它被消滅任務便會失敗，所以無論如何玩者都不能令僚機有所損傷。敵方的軍力只有一台AC，但很明顯這RAVEN是個新手，不但裝備弱而且反應奇慢，不要說二對一，就算是和他單打獨鬥也沒有輸的可能，只要留意和他纏鬥時不要離開己方MT太遠，本任務可說是十分容易的。


作戰時必須顧及僚機的安全

AREA完成後之報酬零件

EWC-GN-81

EMERAUDE製的肩上輕量型榴彈砲，其攻擊力和EWC-GN44-AC不相上下，但彈速較慢，而且彈數只有十發，除非玩者真是想將機體盡量輕量化，否則筆者覺得沒有使用的必要。





MISSION 83 氣溫制禦系統復原

成功條件：啟動氣溫制禦系統
報酬：44000Cr

提高自機的散熱能力



敵人的榴彈砲在這高熱的環境下變得極有威脅



由於有敵方工作人員侵入，EMERAUDE的研究所變成了一個「大蒸籠」，氣溫暴升，玩者今次的任務便是進入研究所深部重新啟動氣溫制禦系統。雖然高熱的室溫還未致於會令玩者產生SYSTEM ERROR，但當玩者受到敵方守衛的榴彈砲攻擊，SYSTEM ERROR便會立刻出現令玩者受傷。為了減少SYSTEM ERROR的傷害，一個性能良好的散熱器是少不了的。這關敵人的位置通常都在玩者的必經之路上，許多時無可奈何必定會「硬食」敵人的攻擊，所以用裝甲重的AC出戰比較好，武器方面則可以隨意選擇。

氣溫制禦系統是位於研究所的最底部

MISSION 84 細菌兵器除去

成功條件：啟動氣溫制禦系統後脫離
報酬：55000Cr

用高熱消滅細菌兵器



沿途的敵人全都只是嘍囉，不理會它們也可以



今次任務的地點又是EMERAUDE的研究所，由於在研究細菌兵器的過程中出現意外，令到整間研究所內部都充滿了細菌。幸好這細菌對高熱是十分敏感的，只要提昇室內的溫度，細菌便會死亡。因此玩者這次的任務便是要調教氣溫制禦系統至危險的水平，然後迅速脫離研究所。不過留意「脫出口」並不是指任務開始時的入口（第一次玩時筆者真的以為要沿原路離開，結果當然是熱死……），其實它就在氣溫制禦系統的另一邊，大家可在地圖上確認其位置。

在調教好氣溫制禦系統，不久玩者的機體便會出現過熱情況，必須快速離開

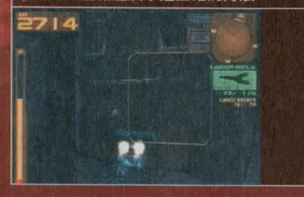
MISSION 85 新型零件強奪

成功條件：取得隱藏零件
報酬：52000Cr

清除沿途所有障礙！



在狹窄的房間內沒有什麼可供回避的空間，速戰速決才是正確的方法

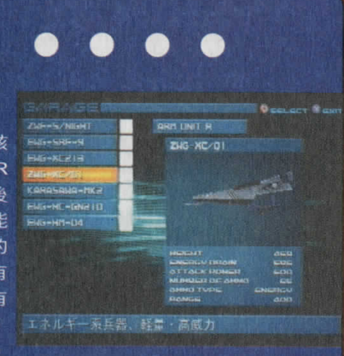


ZIO MATRIX為了搶奪BALENA的最新零件，於是派玩者前往BALENA的兵器開發所將之搶到手。開發所內的敵方勢力並不強，只是一些裝備有機槍的MT和天井飛彈砲台，只要玩者裝備有反飛彈裝備和威力高的武器（如大型火箭或榴彈砲），它們並不會成為任務的障礙。雖然在任務簡介中僱主說目標的零件是藏於貨櫃內，但玩者不須將眼前所有貨櫃破壞，因為那件零件是獨立地放在一個有鐵閘的小房間內，玩者一眼便能將之發現。

零件便是藏在這房間內

隱藏零件

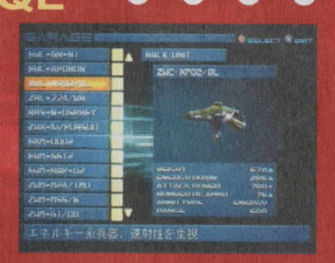
ZWG-XC/01



ZIO MATRIX製（正確來說應該是搶奪）的新型LASER RIFLE。在完成MISSION85後便可在商店中購入。它的性能可以說是KARASAWA-MK2的廉價版，雖然威力只有KARASAWA的三分一，但有600攻擊力其實已是相當不錯，加上它重量十分輕，彈速高，彈數又多。如果大家覺得KARASAWA太強而不想用的話，這支新槍便十分適合你。

AREA完成後之報酬零件

ZWC-XP02/QL



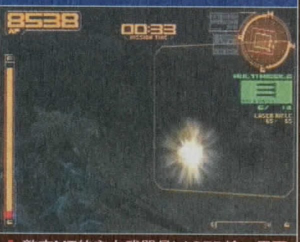
ZIO MATRIX製的肩上PULSE CANNON。它的特色是連射性能極高，加上每發威力有780，連續威中時破壞力十分驚人，十分適合戰車和四腳AC在任務中使用。

AREA：SCISSORS FOREST

MISSION 86 KLEG要塞防衛

成功條件：敵全滅
報酬：36000Cr

等要塞回復機能後才全力應戰



敵方MT的主力武器是LASER槍，用兩腳AC的小跳移動便可輕易回避



由於有要塞的支援砲火幫忙，基本上一支彈數多的右手武器已可應付所有敵人

玩者在本任務中的目標是要將前來攻擊要塞的敵人全部消滅。由於要塞的戰鬥機能需要1分20秒時間才能回復，在這段時間內玩者是要孤軍作戰的。但大家也不用一開始就全力出擊，因為敵方的浮遊型MT在要塞機能停止的期間是無限出現的，殺它們只是浪費自己的彈藥，因此玩者不妨採取拖延策略，用小跳和OVERD BOOST在戰場上專心回避，等要塞回復機能後才開始攻擊。其實要塞的飛彈十分強力，玩者不用費什麼氣力敵人也會自動必滅（笑）。



MISSION 87 大型對空砲破壞

成功條件：對空砲全破壞
報酬：42000Cr



用劍將對空砲逐個破壞

機動力重視！

玩者在本關的目標十分單純，那就是將要塞前面所有對空砲破壞。這些對空砲不會向玩者攻擊，會阻礙玩者行動的只是少量飛行型MT和要塞本身，兩者的飛彈攻擊只要裝備了反導彈裝置便能將之無效化，因此玩者可以專心地進行破壞。如果玩者找不到對空砲的位置，可以查看地圖，但玩者的頭部需要有AREA&PLACE NAME功能。

MISSION 88 輸送車輛警護

成功條件：敵AC破壞
報酬：46000Cr



敵AC在戰鬥開始時極之遲鈍，趕快用劍消滅他吧



自己將輸送車破壞，取得零件也沒有問題（但任務會失敗）

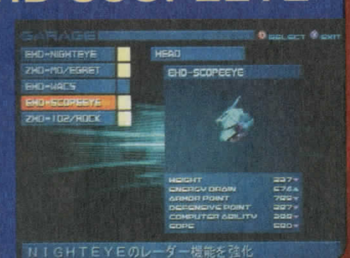
在敵人混亂之際將之瞬殺

這任務中玩者要保護的輸送車是非常非常脆弱的，加上敵方會使用飛彈攻擊它，一旦戰鬥拖得太長輸送車便會必死無疑。幸好敵人在戰鬥開始後的一段短時間是沒有什麼活動能力的（可能是因為在OVERED BOOST之後要充電），玩者可以用劍迅速將它消滅。如果它回復了活動能力玩者便要注意了，因為他的移動速度極快，而且會一邊退後一邊左右回避，除了飛彈之外沒有什麼武器可以確定地擊中他。

一旦輸送車被毀，車上的零件便會掉在地上，如果你能在這時候擊敗敵方AC，仍然可以完成任務，但一旦連零件也被破壞任務便算失敗了。另外這件零件玩者可以自行將之回收，這樣做的話雖然任務也會失敗，但卻可以取得隱藏零件「EHD-SCOPEEYE」。

隱藏零件 EHD-SCOPEEYE

EMERAUDE製的新型頭部，是「EHD-NIGHTEYE」的改良版。雖然戰鬥能力只屬標準級，但論雷達性能則十分優秀（SCANNING INTERVAL只是30），追加功能也一應俱全，問題只是它的ENERGY DRAIN太高而已。



AREA完成後之報酬零件 INW-RV-08

EMERAUDE製的後方攻擊用VULCAN。說實在這零件的意念不俗，但要玩者手動才能開槍明顯是設計的一大缺憾，如果你可以將這武器用得好，筆者覺得你絕對有NEWTYPE的潛質（笑）。



AREA : RAPTURE

MISSION 89 軌道昇降機解放

成功條件：敵AC全滅
報酬：80000C



四腳AC的武器是機槍和火箭，用劍或飛彈應付已經足夠



ANTARES的機體（白色）是首要目標，另一台AC可暫時不理

善用中途的回復點

這是玩者最後一個正規任務，完成後便是ENDING了。之前曾經僱用過玩者的火星RAVEN ANTARES和他的同黨占領了軌道昇降機中央部份，而玩者的任務就是要將他們消滅。由於這任務是以AC戰為主，武器方面應以MULTI MISSLE、大型火箭、LASER RIFLE或榴彈砲等為主。不過彈數方面不用太過擔心，因為在和ANTARES正式決戰之前玩者的AP和彈藥都會回復至最大值。任務一開始玩者首先會遇到一台四腳AC，他的戰鬥力不高，大家應該可以輕易獲勝。如果你想安全地擊敗他，可以試試利用入口的閘門使用「隔牆斬」秘技，不過這會非常花時間。擊敗他後繼續前進，不久玩者便會到達ANTARES的所在地。他會和另一台AC一起攻擊玩者，由於ANTARES手中的LASER RIFLE比較危險，而他又沒有反導彈裝置，玩者應先用MULTI MISSLE盡快消滅他，而另一台AC只是飛彈比較強力，其他裝備都乏善足陳，單對單的話玩者沒理由打輸。

AREA完成後之報酬零件 BEX-AA00

BALENA製的AC用追加裝甲，可增強實彈防禦力約100，能量防禦力30，重量不高，如果大家的EXTENSION沒有東西想裝備，不妨用它加強一下防禦力。



AREA : LOST FIELD

MISSION 90 未踏查地區調查

成功條件：敵AC破壞
報酬：350000Cr



舊式AC比新式AC強是《AC》世界的奇怪現象（爆）



戰鬥開始後首先拉遠距離用MULTI MISSLE亂射



MISSION 91 未踏查地區再調查

成功條件：敵MT破壞
報酬：600000Cr


MULTI MISSLE是大型兵器的尅星

使用飛彈便可輕易取勝

LOST FIELD出現的第二個敵人是《AC：PROJECT PHANTASMA》的最後頭目。它是一台超巨型的MT，會使用垂直飛彈、巡航飛彈、巨大能量砲和擴散粒子砲攻擊玩者。論實力它是三個BOSS之中最弱的，因為飛彈只要有反導彈裝置便一點也不可怕，而能量砲和擴散粒子砲在遠距離也可以回避得到。而且由於它體型太過龐大而且沒有機動力，簡直是飛彈的最佳目標。玩者只要裝備兩肩MULTI MISSLE，不消十發左右便能將之消滅。

MISSION 92 未踏查地區最終調查

成功條件：敵AC破壞
報酬：999999Cr


一旦誤入近距離玩者不出兩三秒便會被殺


敵人在飛行型態時應專心回避


回避劍光後立即用CANNON反擊！

沒有機動力便是死路一條

整套遊戲最後之敵人，也就是PS版《AC：MASTER OF ARENA》的最後BOSS。他的最大特色是懂得變型成為飛行型態，在高速飛行期間基本上沒有武器可以打中他。至於他的武器方面主要有三，首先是可以射出強力劍光的光能劍，這些劍光每下可以扣去玩者3000AP！第二是彈速甚高的PULSE CANNON，不過攻擊力並不高，每下扣500AP左右；最後則是在飛行型態時的飛彈攻擊。

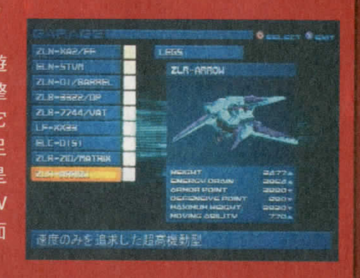
想要擊敗這最強敵人，筆者建設大家用輕量級兩腳AC出戰。因為敵人的劍光是玩者的最大威脅，而要回避它玩者必須有高機動力，而最佳的選擇自然便是輕量兩腳了，利用快速的小跳移動，劍光通常只會在玩者身邊擦過。武器方面，大家只需一對DUAL CANNON的武器腕「EAW-DC10」（或者KARASAWA也可以，但所需時間較久）和反導彈裝置，其他一切都不太需要。

當敵人變身成為飛行型態時，玩者可以做的除了逃走之外便沒有其他，敵方的飛彈用反導彈裝置應付便可，另外記住留意敵人的位置，不要離開太遠或者太近，因為太遠的話自己的攻擊也會打不中，太近的話又會被敵人的光劍瞬殺。等到敵人著地的一刻，這時他有很大機會使出劍光攻擊，而在他攻擊後的硬直時間便是玩者反擊的唯一機會！立即用DUAL CANNON攻擊吧！如是者重覆以上步驟，大約用7至8發DUAL CANNON便可以擊倒他。

AREA完成後之報酬零件

ZLR-ARROW

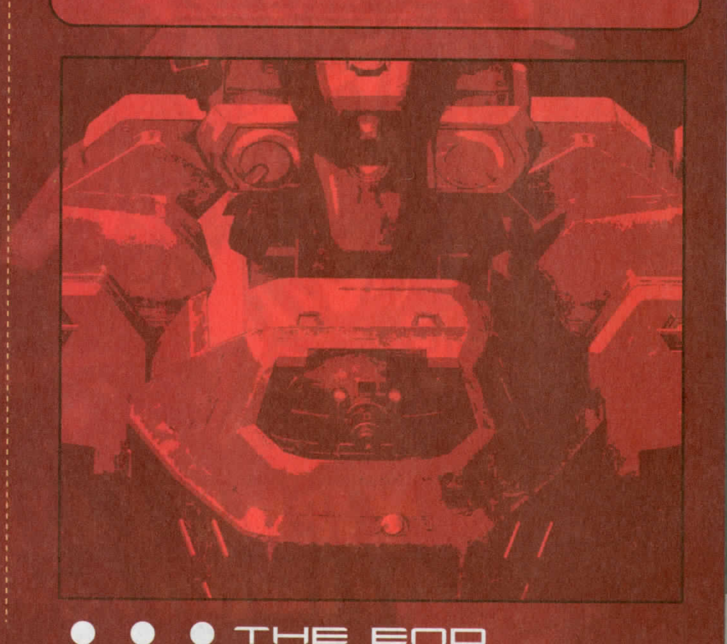
ZIO MATRIX製的最新型浮遊型腳部。它的移動速度是整套遊戲最高的，但問題是它的負載量極低（不足5000），裝備強力的武器是不可能的，因此使用ARROW時的戰術將會以繞敵人背面射擊為主。



INW-OM-PRT

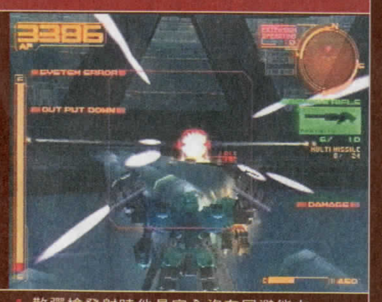
BALENA製的支援小型兵器，在發射後它的性能有如固定砲台，會自動向周圍的敵人攻擊，由於它的子彈彈速極高，而且發射頻率高，威力十分可觀，又可以配合玩者AC進行複合攻擊，是非常好用的武器。不過要留意它的射程有限，面對高速移動的目標效果不大。





● ● ● THE END

攻擊的機會只有一瞬！


散彈槍發射時他是完全沒有回避能力的，用強力的單發武器攻擊吧

在爆機後，玩者只要LOAD出最後一個SAVE，便可以在COLNART BAY CITY下面找到一個新的AREA「LOST FIELD」，這AREA的三個任務內容都是和以往《AC》系列出現過的BOSS敵人對戰！因此難易度極高。

玩者第一個對手是《AC1》的最後BOSS。他的武器計有LASER RIFLE、榴彈砲、可連續攻擊兩次的光劍和光能散彈槍，每一件的攻擊力都非常驚人。首先，LASER RIFLE和榴彈砲由於彈速極高，即使玩者是輕量AC回避到的機率也十分低。那麼接近戰呢？敵人的光劍硬直時間極短，可以連續不斷地攻擊，威力也非常高，同樣是死路一條。遠、近攻都不行，難道他真是沒有弱點？這也不是。首先敵人沒有反導彈裝置，用兩肩MULTI MISSLE加連動MISSLE狂射，已經可取掉他約一半體力。餘下的一半，玩者可以趁他停下來以光能散彈槍攻擊時，用強力的單發武器如榴彈砲等強行攻擊。光能散彈槍只要不站在近距離其威力十分有限，所以是玩者反擊的絕佳機會！



GAME PS

GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	6980日圓／限定版9800日圓
容量	CD-ROM
記憶	5 BLOCK
發售日	發售中

PS／S・RPG／對應DUAL SHOCK

TEXT BY SAKURA KI



黑歷史的真面目

上回提要：隆巴納艦隊在未來世界中，被捲入了地底、地面和月面之間的戰爭中。地底的恐龍帝國，地上的INNOCENT和月面的基加拉母軍都對左那星(地球)虎視眈眈，再加上隆巴隆艦隊的加入，戰況變得十分混亂。而且INNOCENT和基加拉姆分別對地上和月面最大的黑歷史動腦筋，於是隆巴納艦隊便兵分兩路，除了為了救回被捉去的狄花和迪雅娜之外，還有消滅恐龍帝國和阻止月面和地上發生戰爭。可是有卡斯姆和基加拉姆這些好戰野心家存在的一天，和平的日子便會越來越遠。

第36A話 被奪去的真·三一萬能俠（奪われた真·ゲッターロボ）

MIN. MAX.

故事

成功突破了月面D。O。M。E。，並且把迪亞娜和狄花等人救出。基艾露很感激迪雅那曾在她父母墓前哭泣的事，而妹妹蘇絲艾亦無法再對曾共同出生入死的月之女王懷著仇恨之心。撒美魯向眾人解釋黑歷史的真面目，原來自從地球被污染後，人類便搬遷到月面居住，後來為了從返地球，於是便派一些人到地上，這便是INNOCENT之始祖。後來因為INNOCENT宣佈獨立，於是便與月面軍隊發生戰爭，撒美魯這些新類型人亦開始利用GX向地球軍發動大規模攻勢。後來由於地球方面投入了力量強大的TURN A高達，撒美露的GX部隊亦是被TURN A高達所消滅。在戰爭的最後階段，月之軍投入與TURN A高達同樣擁有月之蝶的TURN X，兩台機體為黑之歷史劃上句號。戰爭後的INNOCENT與月之國正式分隔開，當時的撒美魯和基加拉姆等人亦因戰爭罪名而被判冷凍刑。不過在十五年前，月之國想再歸還生淨化中的地球，於是便有不少像撒美魯等人被解凍，並且與羅拿等人送到地上，為地球歸還之戰作出準備。INNOCENT與月之國不斷發掘黑歷史遺留下來的武器，使到雙方的兵力和戰爭心不斷增多。

恐龍帝國正準備進行大氣改造計劃，只要讓魔神大陸浮上地上發出對人類有害的氣體，40小時後便能全滅地上所有人。這時在艾爾滋亞大陸的巴度和哥歌，即是舊日的日本極東之地，探測到在發掘現場地下收藏著極強能源的物件，於是便派出部隊搶奪。布拉度與万丈等人互相交換過兩方的戰況後，都約定了在亞爾滋亞大陸的東面，即是以前地球的日本位置合流，因為那裡可能埋藏著像GP-02的禁忌機體，所以有必要到那裡調查。可是正在調查的甲兒等人，突然被恐龍帝國的人包圍著。

上半場

自軍

機體	駕駛員
マジンガーZ	甲兒
ダイアナンA	さやか
ブルーガー	神宮寺
ゲッター1	武藏
バルトクラフト	小介
ボルト・ランダー	めぐみ

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ミケロス	ゴーゴン	???	42	
ゲシオスβIII╳8	人工智能改	7000	40	
ジャラガ╳5	人工智能改	6000	40	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ジェノサイダーF9╳3	人工智能改	12000	41	
ズガール╳3	人工智能改	9840	41	
オベリウス╳3	人工智能改	10800	41	

下半場

自軍

機體	駕駛員
マジンガーZ	甲兒
ライディーン	洸
グレートマジンガー	鐵也
ゲッタードラゴン	龍也
ビューナスA	ジュン
ダイアナンA	さやか
ボスボロット	ボス
ゲッター1	武藏

援軍

機體	駕駛員	出現條件
マジンカイザー	甲兒	甲兒與鐵也想遇後
ラー・カイラル	ブライト	帝王鐵甲萬能俠出現後3 TURN
Aガンダム	ロラン	帝王鐵甲萬能俠出現後3 TURN
自選10機	\	帝王鐵甲萬能俠出現後3 TURN

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
真・ゲッター1	バット	5600	44	
ミケロス	ゴーゴン	28750	43	
ソリ╳2	人工智能改	30000	41	
ズー╳4	人工智能改	10800	41	
ズガール╳4	人工智能改	9840	41	
ゼンII╳4	人工智能改	9600	41	
ゲシオスβIII╳4	人工智能改	8400	41	
ジャラガ╳2	人工智能改	7200	41	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ゾリ	人工知能改	7200	41	甲兒與鐵也想遇後

勝利條件：除甲兒外其他所有機體到達地圖邊界／敵之全滅／把真三一萬能俠的HP減低一定程度（難10%、普20%、易30%）後甲兒移動到它身邊

敗北條件：任何一部機體被擊倒／甲兒、羅拿或母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

把三一萬能俠的HP減低至10%以下

攻略

這一版會分為上下半場，上半場玩者要把甲兒以外的所有機體，移動到地圖的邊源才能完成。不過除了弓的載安娜A在移動上比較困難以外，其他會飛的機體只要在鐵甲萬能俠和三一萬能俠的掩護下（盡量使用防御指令），要到達目的地並不太難。當所有機體撤退之後，玩者只要讓鐵甲萬能俠在三回合內不被擊倒，敵人的巴度便會乘真三一萬能俠出現，上半場亦會如此完結。下半場玩者要盡快營救不能移動的甲兒，接著便能取得帝王鐵甲萬能俠，之後只要把真三一萬能俠的HP下降到一定程度(難10%、普20%、易30%)，再把甲與移動到它的身邊，這一版便能完成。不過玩者如果要取得這版的熟練度，便要把真三一萬能俠的HP減到10%以下。





第35B話 戰鬥神降臨（戰鬥神降臨）

MIN. MAX.

故事

自從基加拉姆接觸到月面D。O。M。E。的黑歷史之後，他們的戰力便大幅地提升不少。為了進一步得到得到戰力提升，於是便派美多加度降落地面，方便繼續發掘黑歷史遺留下來的戰力。万丈等人在亞爾亞基亞艦上，探測到快將有些不明的物體會從宇宙降落地上，由於擔心是月之軍開始向地上發動戰爭，於是万丈等人便出動看過究竟。當眾人到達落點的現場時，卻發現並非從黑歷史遺留下來的機體，而是從宇宙前來的石化獸，看來敵人並非基加拉姆的月之軍。

攻略

玩者最初遇上的敵人並不大強，可是並不代表援軍弱，所以玩者這版選擇出戰的機體時，應盡量選擇超級機體人系列的機體，因為打後有TURN X的出現。玩者最被只要對付那些石化獸，三回合後加美旗艦會作敵援軍出現，玩者只要把它的HP減至30%以下，它便會自動撤退。當加美旗艦撤退後，基加拉姆的大軍亦會殺到，這時作戰目的會變成擊倒TURN X，雖然這是沒有可能的事，不過玩者只要把TURN X的HP減至50%以下，它便會帶著大軍撤退，玩者亦可以最得這版的熟練度。如果玩者想賺取多點資金的話，那裡可以在最後才攻擊TURN X。

勝利條件：敵全滅／擊倒TURN X

敗北條件：母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

把TURN X的HP減低至50%

自軍

機體	駕駛員
アイアン・ギアーLS	コトセット
自選14機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ガンテ╳2	人工知能改	20000	40	
グレイドン╳2	人工知能改	19000	40	
強力カナマズンゴ╳2	人工知能改	12000	40	
ガルムス╳4	人工知能改	6800	40	
ドクガガ╳2	人工知能改	6500	40	
化石獸バストドン╳4	人工知能改	5000	40	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
カーメン・カーメン旗艦	カーメン	???	44	TURN 3
サイモン╳2	人工知能改	11000	40	TURN 3
ダイモン╳2	人工知能改	11000	40	TURN 3
バンブルビXO╳8	人工知能改	2520	40	TURN 3
アルマイヤー	ミドガルド	26450	42	カーメン逃去後
マヒロー	スエッソン	9200	42	カーメン逃去後
アルマイヤー╳5	ムーンレィス兵	23000	40	カーメン逃去後
マヒロー╳12	ムーンレィス兵	8800	40	カーメン逃去後
ターンX	ギンガナム	???	44	カーメン逃去後的TURN 2
バンデット	メリーベル	9800	42	カーメン逃去後的TURN 2
バンデット╳2	高性能AI	9800	41	カーメン逃去後的TURN 2

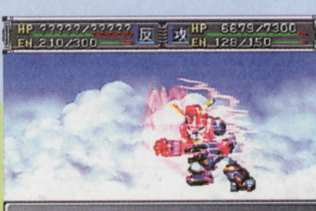


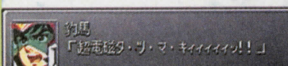


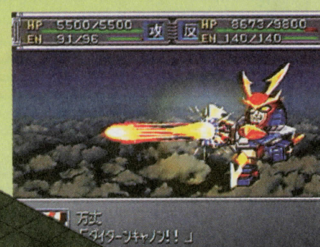




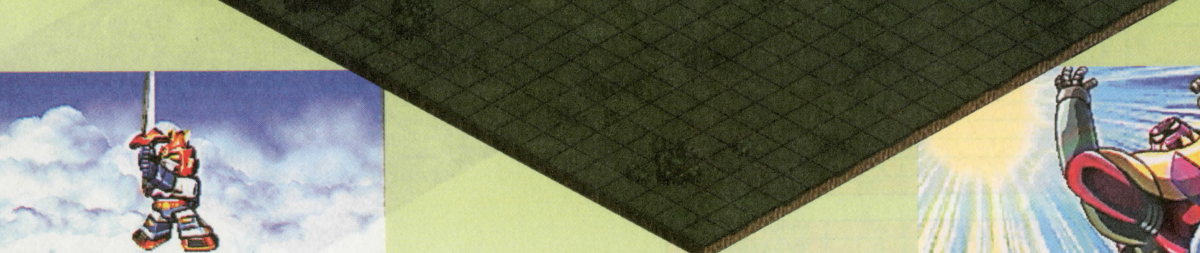














第36B話 真三一萬能俠對帝王鐵甲萬能俠（真・ゲッター對マジンカーザー）

MIN. MAX.

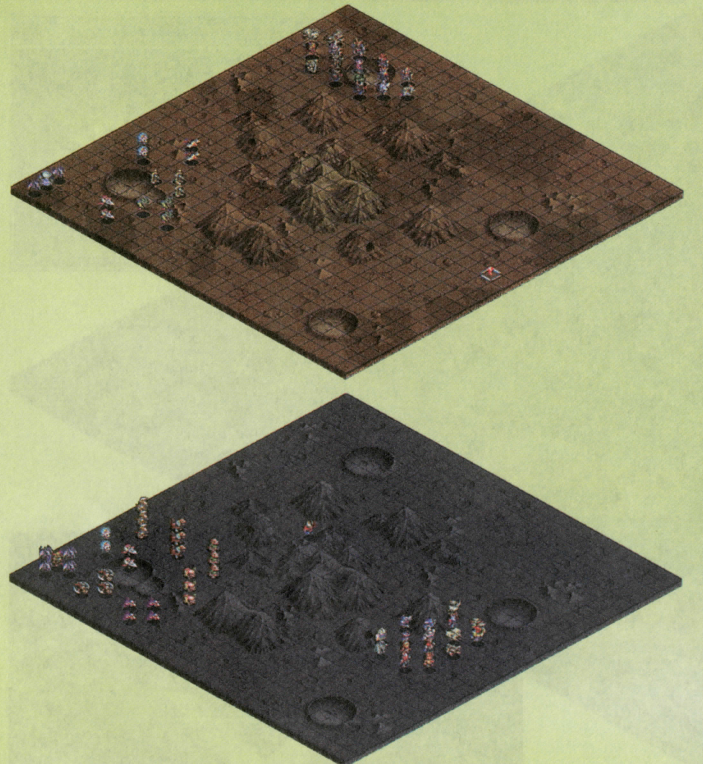
故事

恐龍帝國正準備進行大氣改造計劃，只要讓魔神大陸浮上地上發出對人類有害的氣體，40小時後便能全滅地上所有人。這時在艾爾滋亞大陸的巴度和哥歌，即是舊日的日本極東之地，探測到在發掘現場地下收藏著極強能源的物件，於是便派出部隊搶奪。另一方面，同時到達亞爾滋亞發掘現場附近的龍馬等人，亦發現那一股強力的能源。這時新三一萬能俠的動力爐發生故障，因此就算發現哥歌等部隊亦暫不能出動。

合甲兒和鐵也的友情之力，終於從哥歌手上奪回帝王鐵甲萬能俠，不過就在這時敵人巴度從發掘現場奪得另一個強大機體——真・三一萬能俠。在同一時間龍馬等人亦把被真・三一萬能俠干擾的三一動力爐調整好，並且參加與巴度之戰。合眾人之力差不多把巴度與哥歌二人的大軍擊破時，巴度企圖令真・三一萬能俠的動力爐失控，好讓強大的三一光線能量把我軍消滅。雖然甲兒希望使用帝王鐵甲萬能俠阻止巴度，可惜也是無功而返。就在這千鈞一髮之際，羅拿的TURN A高達突然發動了月之蝶，把強大的三一能源壓制著。這時，恐龍帝國的帝王哥魯帶著大軍出現，及時把巴度救走，臨走前還把大氣改造計劃告訴眾人。成功取回真・三一萬能俠後，大家也發現恐龍帝國經過長年在地底增長，實力把明顯比他們原來的時代高出很多。龍馬等人有見及此，於是決定再次使用封印了的真・三一萬能俠，與恐龍帝國抗戰到底。

攻略

玩者這版的首要任務是不能讓敵人到達山洞，由於敵我兩軍與山洞的距離差不多，因此玩者要讓移動力和運動性高，亦能能在天空中飛的機體出場，要搶先一步守衛目的地，拿基利部隊或Z高達等是不錯的選擇。當所有機體到達山洞口時便可以一邊守衛著洞口，一邊大舉向敵軍進攻，只要在敵全滅前打到哥歌的機體，這樣便能取得這版的熟練度。把哥歌打倒後作戰目的會有所改變，玩者要把被哥歌搶奪的帝王鐵甲萬能俠的HP減到一定程度（難10%、普20%、易30%），然後再把甲兒移到它的旁邊，這樣這版的上半場便能完成。後半版與前半版大同小異，雖然沒有守衛的地方，不過卻要把真・三一萬能俠回收。我軍只要把真・三一萬能俠的HP減少到一定程度（難10%、普20%、易30%），便能把這版完成，玩者亦可以不用理會敵人出現的援軍，只要集中力量對付巴度的真・三一萬能俠便可。不過玩者卻要留意，由於稍後的月光蝶EVENT的關係，所以玩者絕不能讓甲兒、三一隊和羅拿被擊倒，否則便會GAME OVER。



勝利條件：守衛山洞／把帝王鐵甲萬能俠的HP降低至一定（難10%、普20%、易30%）後，把甲兒移到它身旁／把三一萬能俠的HP減低至一定程度

敗北條件：敵人到達山洞／甲兒或鐵也被擊倒／帝王鐵甲萬能俠被擊倒／真三一萬能俠被擊倒／羅那、甲兒或母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

上半場中敵全滅前打倒哥歌（ゴーゴン）

上半場

自軍

機體	駕駛員
グレートマジガー	鐵也
マジンガーZ	甲兒
自選1 母艦	\
自選13 機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ミケロス	ゴーゴン	27600	43	
ジェノサイダーF9╳3	人工知能	12000	41	
オベリウス╳4	人工知能改	10800	41	
ズガール╳4	人工知能改	9840	41	
アルンス╳4	人工知能改	9600	41	
ゲシオスβ III╳4	人工知能改	8050	41	
ジャラガ╳4	人工知能改	7200	41	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ビクドロン	人工知能改	40000	42	TURN 1
マジンカイザー	ゴーゴン	45000	44	打倒ゴーゴン之後
ダンテ	ダンテ	16800	43	打倒ゴーゴン之後
オベリウス╳4	人工知能改	10800	41	打倒ゴーゴン之後
ズガール╳4	人工知能改	9430	41	打倒ゴーゴン之後
ゲシオスβ III╳4	人工知能改	8050	41	打倒ゴーゴン之後
ジャラガ╳4	人工知能改	6900	41	打倒ゴーゴン之後

下半場

自軍

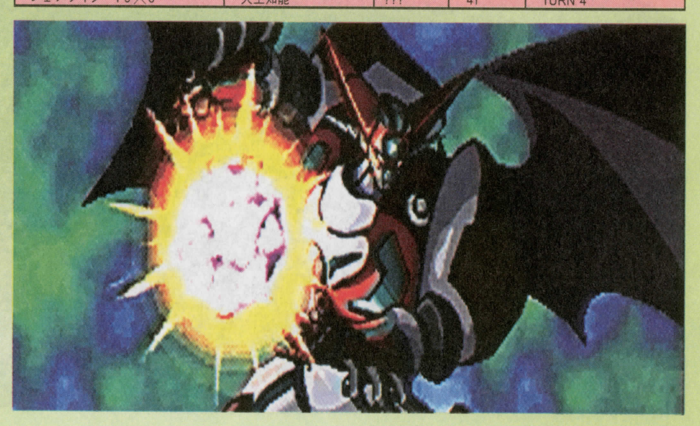
機體	駕駛員
ゲッタードラゴン	龍馬
Aガンダム	ロラン
マジンカイザー	甲兒
自選1 母艦	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
真・ゲッター1	バット	56000	44	
ゾリ╳3	人工知能改	30000	43	
オベリウス╳2	人工知能改	10800	41	
ズー╳3	人工知能改	10800	41	
ズガール╳2	人工知能改	9430	41	
ゼンII╳3	人工知能改	9600	41	
サキ╳3	人工知能改	7800	41	
ザイ	╳3 人工知能改	7680	41	
バド╳4	人工知能改	6000	41	
恐龍ジェット機╳4	恐龍兵士	3000	41	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ミケロス	ゴーゴン	???	43	TURN 4
ビクドロン	人工知能改	???	42	TURN 4
ハリビューン V6╳3	人工知能	???	41	TURN 4
ジェノサイダーF9╳6	人工知能	???	41	TURN 4





第37話 我們追求的戰爭（僕らが求めた戰爭だ）

MIN MAX.

故事

艾露芝在INNOCENT時被移植加斯姆的凶暴人格到她體內，經由能讀人心的狄花判斷後，並沒有任何方法消除那凶暴性格。經過寶魯絲等一班強化人與阿寶們商議過後，決定使用新類型人的精神波動方法，把艾露芝的凶暴性格消除。由於亞沙拉古認為是他不阻止加斯姆坐大，艾露芝變成這樣他也有責任，於是決定成為這次治療艾露芝的精神媒體，並請求羅捷如果他治療艾露芝之後承繼那凶暴性格的話，便立即把他殺掉。正當眾人準備治療的時候，艾古把所有機動戰士的資料取走，與他的機械師捷多準備離開這裡，與基加拉姆軍會面。這時他的所作所為被羅拿發現，艾古用槍脅持著羅拿離開。在菲尼迪艦的雷達上，發現迪雅娜的叛軍菲魯等人，被荷拉們追殺著。迪雅娜為了救他們，因此請求布拉度出兵協助。與此同時，在勒佳林艦上正進行著治療，其間艦身絕對不能受到攻擊，於是布拉度便下命出兵。

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
エンベラー改	ホーラ	35000	44	
ドラン	キャローン	6875	44	
ドラン	グレタ	6875	44	
ドラン╳5	ブレーカー	6325	41	
ギブロス╳3	ブレーカー	35000	42	
ガラバゴス╳6	ブレーカー	6210	41	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ガンダムアシュタロンMA	オルバ	???	45	敵全滅後
ガンダムヴァサーゴ	シャギア	14400	45	敵全滅後
アルマイヤー╳3	ムーンレィス兵	23000	42	敵全滅後
マヒロー╳6	ムーンレィス兵	8800	42	敵全滅後

勝利條件：守衛勒佳林／敵全滅

敗北條件：勒佳林受到任何攻擊／味方全滅

獲得熟練度條件

敵全滅前擊倒沙基亞（シャギア）和安魯巴（オルバ）

攻略



這一版玩者絕對不能讓布拉度的勒佳林被攻擊，否則的話便會GAME OVER 。由於勒佳林並不能移動和攻擊，所以玩者應該以全力攻擊敵人來作防守。玩者要小心敵人的飛行部隊走近勒佳林的附近，只要盡快消滅它們後，其餘的便能逐一擊破。消滅了荷拉大軍之後，沙基亞兄弟大軍便會前來（A點），玩者同樣要守衛勒佳林不被敵人攻擊，否則同樣會GAME OVER 。如果玩者想取得這版的熟練度，必須要把沙基亞二人打倒，但要留意如先把其他機體全滅，二人便會撤退，要如何取捨便要看玩者的需要了。

自軍

機體	駕駛員
ラー・カイラム	ブライト
自選1 母艦	\
自選12 機	\

MIN.

第38話 月光蝶（月光蝶）

MAX.

勝利條件：敵全滅／10 TURN 內擊倒 TURN X

敗北條件：羅拿或母艦被擊倒／味方全滅／10 TURN 內不能擊倒 TURN X

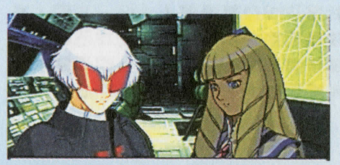
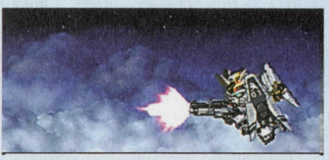
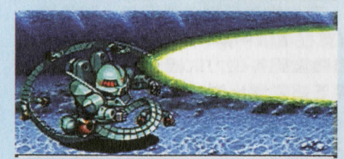
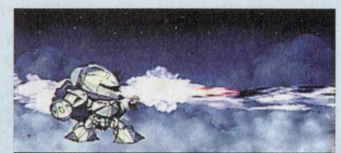
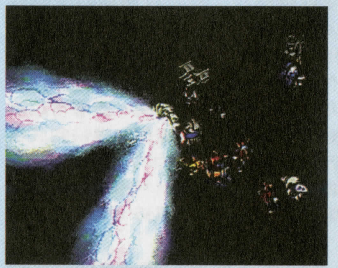
故事

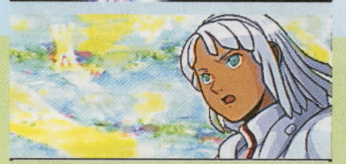
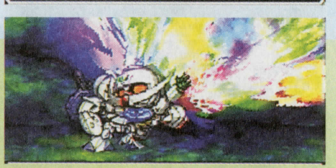
亞沙拉古為了大地不再被核污染而犧牲，這事亦令到艾古決心投靠基加拉姆軍。恐龍帝國那方面，它們一直留意著三一萬能俠等人的活動消息，亦同時積極進行大氣改造計劃。在另一方面，基加拉姆從黑歷史得來的資料當中，除了發現不少機體的資料外，而且亦有阿寶和古華多羅的資料留著。這時他們的大軍亦已經準備好，隨時向迪雅娜發動總攻擊，於是基加拉姆便先派出先鋒部隊卡迪滋娜進攻。在亞嘉瑪這一邊，眾人亦為迎戰基加拉姆大軍而作出準備，不過羅拿很擔心TURN A與TURN X會面後產生月光蝶，因此並不希望參與這場戰鬥，不過後來被蘇絲艾等人的鼓勵下，決定與TURN A有淵源的TURN X一決生死。



獲得熟練度條件

上半場除了卡迪滋娜（カテジナ）外敵全滅

攻略

這一版亦會分為上下半場，二場的戰鬥亦不短，玩者要有長時間戰鬥的心理準備。另外，上半場的地形並不適合地上行走的機體，而且敵人的HP並不少，玩者在選擇機體出戰時應考慮這兩點。首先上半場玩者要把所有敵人全滅，TURN X才會出現戰鬥中。不過還有一個較為簡單的方法，玩者可以讓V2高達的烏索登場，然後讓他與敵人大將卡迪滋娜戰鬥發生對話，之後只要集中攻擊力讓她的HP減低至20%左右，TURN X便會出現在戰鬥中，接著玩者集中攻擊TURN X便能完成上半場。至於下半場方面，作戰的目的是要在10 TURN內把TURN X擊倒，可是這版的敵機體數目並不少，而且圍著TURN X身邊的機體不但HP高，而且還會使用地圖砲，最討厭的還是牠們的援護能力。所以如要對付TURN X，玩者最好先利用地圖砲等削減它們的HP，然後再消耗TURN X的援護防禦後，再發動真正攻擊消滅它們。消滅了TURN X身旁的機體後，然後玩者再集中攻擊力與它戰鬥，不過要留意它超強的攻擊力和很高的HP，而且它會令自己復活一次，所以玩者未與TURN X正式交鋒前，最好便是保留多點的實力才好呢。

上半場

自軍

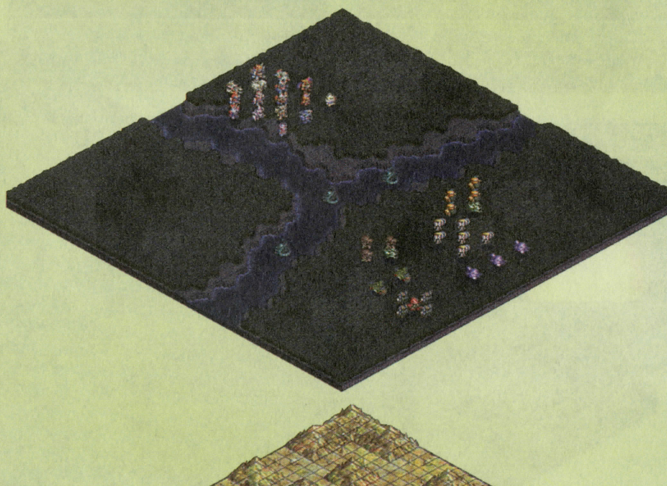
機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選14 機	\
Aガンダム	ロラン

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ゴトラタン	カテジナ	12870	46	
マヒロー	スエッソン	10000	45	
アルマイヤー╳3	ムーンレィス兵	25300	43	
アドラステア╳2	ムーンレィス兵	23000	43	
エンドラ╳2	ムーンレィス兵	18000	43	
ドッゴーラ╳3	ムーンレィス兵	18000	43	
ウォドム╳3	ムーンレィス兵	13800	43	
マヒロー╳5	ムーンレィス兵	9600	43	
リグ・シャッコー╳4	ムーンレィス兵	2500	43	
バンデット╳4	高性能AI	10780	43	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ターンX	ギンガナム	40000	47	敵全滅後



下半場

自軍

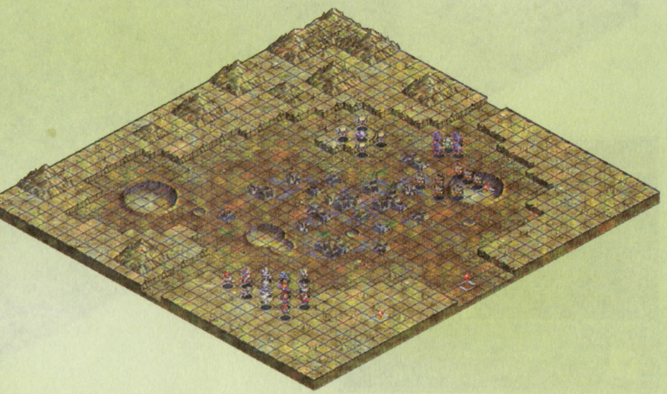
機體	駕駛員
ソレイユ	ディアナ
自選15 機	

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ターンX	ギンガナム	59000	49	
バンデット	メリーベル	11760	47	
アルマイヤー	ミドガルド	25300	46	
アドラステア╳2	ムーンレィス兵	23000	44	
マヒロー╳4	ムーンレィス兵	8800	44	
バンデット╳6	高性能AI	9800	44	
ザンネック╳4	高性能AI	16000	44	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
アドラステア	グエン	23000	48	TURN 3
アドラステア╳3	ムーンレィス兵	22000	44	TURN 3
ウォドム╳4	高性能AI	13800	44	TURN 3





第39話 決戰! XPOINT（決戰! Xポイント）

故事

經過激烈的月光碟一戰後，最終把月之軍基加拉姆消滅，這消息亦傳到INNOCENT中X POINT的加斯姆耳中。X PONT是INNOCENT的最終根據地，亦是擁有地上最多「寶藏」收藏的地方。卡斯姆等人知道了亞嘉瑪艦隊的目標是這裡後，便開始準備迎戰，而且除了這戰會使用研究中的新類型人之外，還會有一些世上最強的武器招呼亞嘉瑪等人。另一方面，布拉度這邊亦開始為向X POINT發動總攻擊而開始準備，艾露芝亦已經回復過來準備參與此戰。不過這時嘉美尤邰後擔心露莎美的事，他很希望能夠把她從卡斯姆的手上救她回來，亦同時感到被迫成為戰爭武器的悲哀。

攻略

玩者在開始戰鬥之前的對話部份中，可以選擇日間作戰還是夜間作戰，不過其實影響並不大，不過如果玩者打算在這版中讓DX高達出場的話，筆者便建議選擇夜間作戰，因為可以使用微波砲等強力武器。另外，由於這版是戰鬥機械的決戰，所以羅捷和艾露芝都定會出場，而在選擇其他機體登場時，玩者應該盡量選擇超級機體人系列的機體，因為之後會有很多HP高的敵人出現。當玩者把最初的敵人全滅了以後，露莎美便會乘重高達MK-II 出現，如果這場戰鬥嘉美尤有出場的話，便可以與她發生對話EVENT，只要打倒她後過版便會成為同伴。打倒露莎美的重高達MK-II後卡斯姆便會出現，而且還會發出數枚核彈。這時作戰目的會改變成把所有核彈的HP減低至10%以下，而且還不能讓核彈飛到地圖邊界，亦不可以把它擊倒。由於數目有不少的關係，因此要小心被核彈逃脫。玩者可以盡量利用有手加減（てがけん）指命的機體追擊核彈，這樣便能盡快完成任務。最後要對付的當然是地上最壞的傢伙卡斯姆，但當他的HP低至30%左右時會使出全回復、必中、閃、熱血等指令，玩者可以利用閃的精神指令，消耗了他的熱血攻擊後再全力攻擊，不過必中便會維持一個回合，這點玩者要注意了。

勝利條件：敵全滅／把核彈的HP減低至一定程度（難10%、普20%、易30%）

敗北條件：羅捷或艾露芝或母艦被擊倒／味之全滅／擊倒核彈／被核彈到達地圖邊界

獲得熟練度條件

把所有核彈的HP 減低至10% 以下

自軍

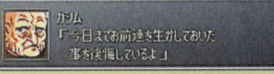
機體	駕駛員
ウォーカーギャリア(フル)	ジロン
ザブングル	エルチ
自選1 母艦	\
自選13 機	\

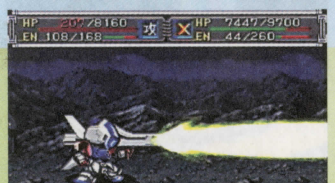
敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
エンペラー改	ティンプ	44000	49	
エンペラー改	ホーラ	44000	48	
エンペラー改	キャローン	44000	48	
ドラン	グレタ	6875	48	
デラバスギャラン╳9	ブレーカー	25000	46	
ドラン╳4	ブレーカー	6600	45	

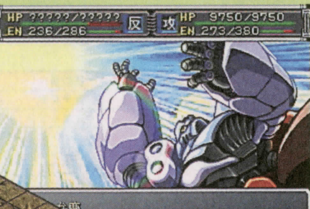
敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ブラッカリィ	ホーラ	9180	49	擊倒ホーラ3後
サイコガンダムMK-II(MA)	ロザミィ	45000	48	敵全滅後
エンペラー改	カシム	???	50	敵全滅後
ブラッカリィ	ティンプ	8840	50	敵全滅後
パトゥーリア╳6	自律回路	30800	47	敵全滅後
核ミサイル╳8	核ミサイル	10000	47	敵全滅後
Gビット╳4	高性能AI	8160	47	敵全滅後
ゴーストX-9╳6	高性能AI	4410	47	敵全滅後



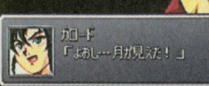














第40話 ABAYO（ABAYO）

故事

亞嘉瑪艦隊把INNOCENT的卡斯姆打倒的消息，很快地曾經請求協助消滅恐龍帝國的美嘉絲也知道了。原來美嘉絲是個野心很大的女人，她收到敵人被消滅的消息，反而幫了她更容易成為地球的統治者。估據了 X POINT的布拉度等人商議下一步的行動，現今的敵人只有恐龍帝國和美嘉絲的亞西斯達，不過由於恐龍帝國的魔神大陸可在地底自由移動，因此只好把目標放在可以見到的敵人美嘉絲身上。不過這個時候，J9的人提醒了還有來自宇宙中的加美這敵人。

勝利條件：敵全滅／同一 TURN 內把所有加美旗艦擊倒

敗北條件：J9 或母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

TURN 7 內把所有加美旗艦擊倒

攻略

這一版的敵人是J9的敵人加美，這版相比之前的版數，敵人的數目和強度也明顯較弱。玩者需要留意的地方，就是把加美旗艦打倒後，便會出現兩艘加美旗艦。如果不能在同一TURN 內消滅這兩艘旗艦，當輪到敵人攻擊時，它又會產生新的加美旗艦，到時只會越變越多。所以在第一次打倒它之前，要清楚確定我軍能否在同一 TURN 內全滅它們，否則多等一 TURN 是最佳辦法。把敵全滅後亞西斯達的積加會出現，把它的HP 減至 30% 以下便會自動撤退。

自軍

機體	駕駛員
ブライサンダー	ボウィー
自選1 母艦	
自選15 機	

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
カーメン・カーメン	カーメン	44000	51	
バンブルビ XO╳9	高性能 AI	2070	48	

敵援軍

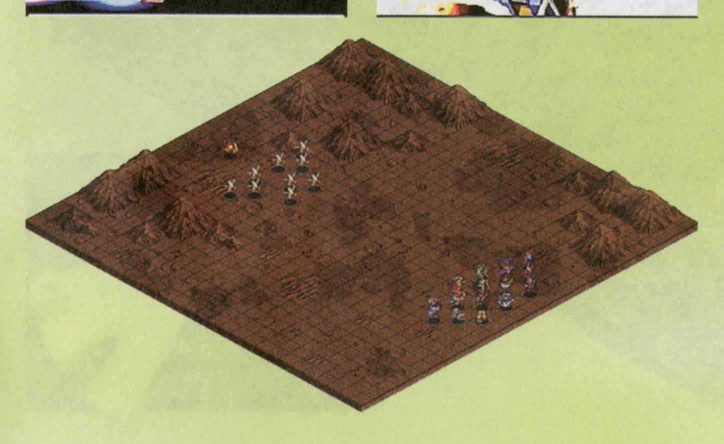
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
カーメン・カーメン╳2	カーメン	44000	51	敵全滅後
スレードゲルミル	ゼンガー	42000	42	敵全滅後











第41A話 黑歷史之終焉（黑歴史の終焉）

故事

恐龍帝國的大氣改造計劃即將展開，不過暗黑大將軍不打算協助恐龍帝國進行計畫，暗黑大將軍情願帶領哥歌前去殺敵，他並不想利用這手段打敗敵人，這亦是為了美基利一族的名聲而戰。亞嘉瑪艦隊開始起航前往加利亞大陸，目的地是美嘉絲的亞西斯達，可是突然受到襲擊，原來是基加拉姆的餘黨沙基亞二兄弟。

勝利條件：敵全滅

敗北條件：母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

TURN 7 內把首批敵人全滅

攻略

這一關玩者的難易度是難或普才可以到達，而且從這關開始敵人的數目和體力較之前的多，因此玩者要作好長時間的心理和生理準備。首先這版要留意敵人中，有不少可以使用地圖砲的傢伙，如果玩者一不小心便會被敵人消耗不少戰力。另外，最好首先對付沙基亞兩兄弟，不過要留意他們除了在被減低HP後會使用精神指令，只要二人其中一人被擊倒，另一個亦會使用精神指令。把美利比露打倒後艾古會乘著重高達出現，幸好他的能力並不太高，所以並不太難對付。把敵全滅後暗黑大將軍的大軍亦會殺到，由於數量和強度都不少，因此玩者在遇上它們前，最好盡量保留一定的精神力和戰力，只要做到的話打敗它們只是時間上的問題。

自軍

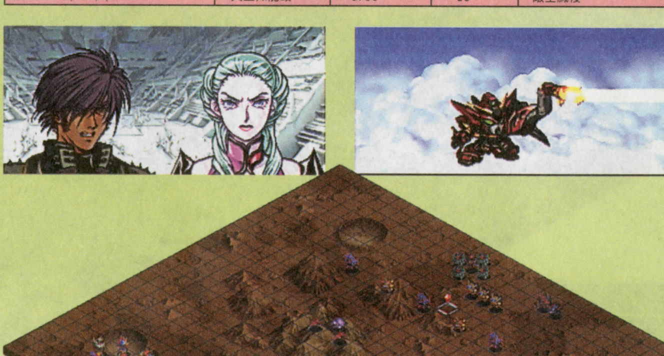
機體	駕駛員
自選15 機	\

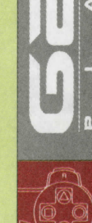
敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
サイコガンダム	グエン	38000	53	
ガンダムアシュタロン(MA)	オルバ	15000	53	
ガンダムヴァサーゴ	シャギア	14400	53	
バンデット	メリーベル	10780	52	
ザンネック╳2	高性能 AI	16000	50	
アルマイヤー╳2	高性能 AI	23000	50	
ゲーマルク╳4	高性能 AI	12000	50	
バンデット╳2	高性能 AI	10780	50	
ドーベン・ウルフ╳2	高性能 AI	9680	50	
コースド X-9╳4	高性能 AI	4620	50	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ゲーマルク╳4	高性能 AI	12000	50	TURN 2
ザンネック╳2	高性能 AI	16000	50	メリーベル被擊倒後
リグ・コンティオ╳4	高性能 AI	7035		メリーベル被擊倒後
ドーベン・ウルフ╳4	高性能 AI	9240		メリーベル被擊倒後
暗黑大將軍	暗黑大將軍	46200	54	敵全滅後
メカギルギルガン	人工知能改	???	51	敵全滅後
ビクドロン╳4	人工知能改	45000	51	敵全滅後
ミケロス	ゴーゴン	46200	53	敵全滅後
ダンテ	ダンテ	17500	53	敵全滅後
オベリウス╳2	人工知能改	10350	50	敵全滅後
ズガール╳4	人工知能改	10250	50	敵全滅後
グシオスβ III╳4	人工知能改	8750	50	敵全滅後





第42A話 消滅龍之日（龍が滅ぶ日）

MIN. MAX.

故事

把月之軍的餘黨，和暗黑大將軍他們消滅了之後，眾人再向著加利亞大陸的亞西斯達進發。可是航行了不久，在眾人前面十公里外，雷達探測到有巨大的物體從地底深處鑽出來。龍馬等人知道是恐龍帝國的地底移動要塞魔神大陸，於是布拉度便發出戰鬥第一配置的命令。當眾人來到魔神大陸的面前，發現巴度已經屯兵等待，小介等還探測到魔神大陸發出大量毒氣，如果不盡快阻止的話，相信只要兩天時間便能完全改變地球的大氣，這就是恐龍帝國的大氣改造計劃的目的。龍馬等人為了阻止巴度，於是便向它們發動總攻擊。

攻略

要玩這一版是非常費時的，敵人全是恐龍帝國的精英份子，因為此戰是與恐龍帝國的最終之戰。這版出現的機械獸HP十分之高，不過由於運動性並不強，因此玩者可以選擇韋基利部隊作先鋒，把敵人的HP削弱後再派超級機械人系列的機體擊倒它們。要留意敵大將巴度的HP 在70% 和50% 的時候會使用回復，而且還會使用熱血和必中等精神指令，這時玩者便要留意我軍HP較低的韋基利部隊，小心被它一擊即破。另外，玩者還要留意在敵行動開始的時間，魔神大陸會發出炮擊，被隨機打中的機體會扣掉一半HP，這點玩者便要留意如果回復。當把所有的敵人全滅了後，恐龍帝國的帝王哥魯便會出現，而且帶出來的援軍數量也不少，因此玩者要保留戰力，不要隨便浪費SP 和EN 等。由於它們經常也會連在一起作援護攻擊和防禦，所以玩者在進攻的時候應該集中一隻機械獸，逐一擊破後再對付帝王哥魯。帝王哥魯的HP 在70% 、50% 和30% 時會使用全回復和精神指令套餐，玩者要有耐性地與他周旋。



勝利條件：敵之全滅

敗北條件：母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

擊倒帝王哥魯的達爾（ダイ）

自軍

機體	駕駛員
自選1 母艦	\

敵軍

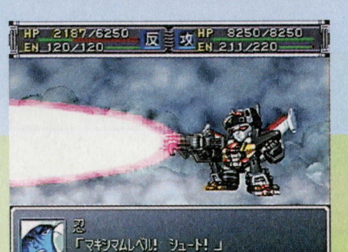
機體	駕駛員	HP	LV	
グダ	バット	47250	55	
ゾリ╳2	恐龍兵士	30000	52	
ズー╳3	人工知能改	11250	51	
ゼンII╳3	人工知能改	10000	51	
サキ╳3	人工知能改	8125	51	
ザイ╳3	人工知能改	8000	51	
バド╳4	人工知能改	6500	51	
バド╳3	人工知能改	6250	51	
恐龍ジェット機╳5	恐龍兵士	2875	50	

敵援軍

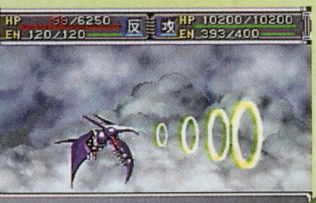
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ダイ	ゴール	63000	60	敵全滅後
グダ	ガレリィ	47250	54	敵全滅後
ゾリ╳6	人工知能改	31500	52	敵全滅後
ゾリ╳3	恐龍兵士	30000	52	敵全滅後
グダ╳2	恐龍兵士	45000	52	敵全滅後
恐龍ジェット機╳5	恐龍兵士	3125	敵全滅後	























第43A話 人類步向死亡（人類死すべし）

故事

美嘉絲知道了宿敵恐龍帝國被布拉度等人消滅後感到驚訝，不過對她來說總算是件好事。她雖然知道布拉度等人正前往加利亞大陸的亞西斯達，但仍吩咐準備把要塞亞古尼度魯升上地面，然後發放機械細胞把人類全滅，當然她亦吩咐積加等人準備迎擊勒佳林等人。至於布拉度等人商議進攻亞西斯達時，從調查的資料中得知要塞亞古尼度魯的資料，正是他們原來時代遺留下來的東西，而且建造這要塞一切的妮多博士，亦是他們時代的人。那些博士發明了「自律型自己修復金屬細胞」，這要塞的機體全都是使用這些東西造成。至於亞西斯達的真正目的，是因為要把污染地球的元凶人類完全抹殺，再利用這要塞的科技創造全新世紀。眾人當然不會讓美嘉絲奸計得逞，因此便向亞古尼度魯要塞發動總攻擊。

攻略

這一版將會分為上下半場進行，而且兩場的份量亦相當多，是合共差不多接近20 TURN的一版，玩者要作好耐久戰的心理準備。首先在上半場中，玩者要在8 TURN之內把母艦移動到目的地，不過在目的地上除了有很多HP又高和能力又強的嘍囉包圍之外，還有積加鎮守著要塞的入口。玩者要把它擊倒之後，才能讓母艦進入目的地。不過玩者不要打算令敵全滅，否則便會趕不及8 TURN內達成目的而GAME OVER。所以玩者可以利用一些攻擊力較弱的機體，消耗積加旁邊機體的援護次數，接著再利用攻擊力強的機體去攻擊積加，不過玩者要留意他會使用全回復和精神指令，當打玩者把他打倒之後，積加便會自動成為同伴，而且還可以在下半場使用。

下半場對付斯利莎滋（スリサズ）和安莎滋（アンサズ）的攻略，可以使用上半場對付積加的方法，不過不可同時對付二人，要逐一擊倒才是上策。不過如果玩者不怕時間長的話，先把嘍囉全滅後再對付二人亦可，但要緊記保留足夠戰鬥力，因為之後還要對付強敵美嘉絲。美嘉斯的力量十分之強，不過卻不懂援護的能力，因此玩者盡量把她身邊的機體消滅後，才集中攻擊力對付她，可是玩者要留意她會多次使用全回復和精神指令。

勝利條件：8 TURN 內母艦到達目的地／擊倒スリサズ和アンサズ／擊倒美嘉絲

敗北條件：8 TURN 內母艦不能到達目的地／母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

上半場擊倒積加的機體

上半場

自軍

機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選17 機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
スレードゲルミル	ゼンガー	55000	58	
ベルゲルミル×19	自律回路	21000	54	

下半場

自軍

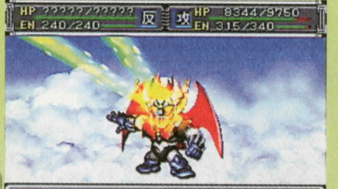
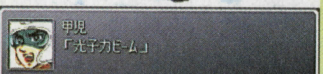
機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選17 機	\

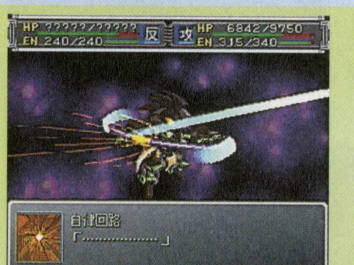
敵軍

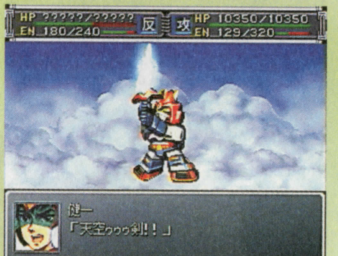
機體	駕駛員	HP	LV	
ベルゲルミル	スリサズ	54625	60	
ベルゲルミル	アンサズ	51750	60	
ベルゲルミル×16	自律回路	21000	55	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
アウルゲルミル	メイガス	65000	70	スリサズ和アンサズ被擊倒後
ベルゲルミル	ウルズ	57500	62	スリサズ和アンサズ被擊倒後
ベルゲルミル×3	自律回路	22000	55	スリサズ和アンサズ被擊倒後
ベルゲルミル×8	自律回路	21000	55	スリサズ和アンサズ被擊倒後

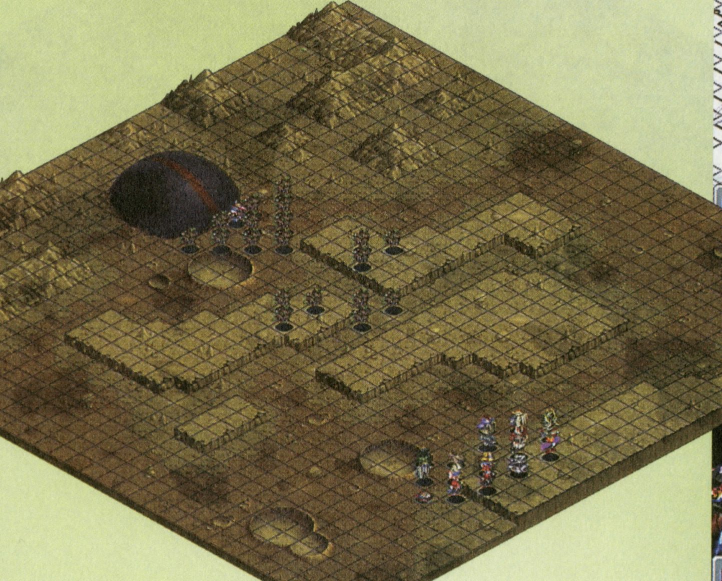





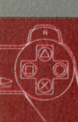










第44A話 未來是為了誰（未來は誰のために）

故事



被美嘉絲逃到時空的裂縫後，鏡頭一轉到發生上次大爆炸後三個月的MACROSS內。未沙等向艦長報告有關動力爐與實行伊捷斯計劃的事情。原來那衝擊波快將來到地球。未沙與明美都後掛念在大爆炸中失蹤了的輝和隆巴納艦隊。為了支持伊捷斯計劃和相信輝會平安回來，所以二人都前去月面為大家打氣。至於伊捷斯計劃中不可缺少的光子力、三一線等能源，大部份都得到大家的協助。在月面的基地上，一班科學家正在等候13小時候來到的衝擊波，他們將會啟動伊捷斯計劃的最強防禦網，不過因為決少了万丈等人，這計劃的成功率只有50%左右，但眾科學家相信隆巴納艦隊會趕得上回來再次拯救地球。就在這個時候，月面基地的上空出現了時空歪曲的現象，由於怕伊捷斯計劃會被阻礙，於是月面基地進入作戰狀態。原來歪曲的空間是美嘉絲的出口，她為了要改善歷史而來到這裡，當然布拉度等人亦跟她周旋到底。

勝利條件：擊倒美嘉絲的機體／守衛月面微波傳送設施

敗北條件：被敵人入侵月面微波傳送設施／母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

擊倒美嘉絲的機體

攻略

這一版的敵人比之前的少了很多，但並不代表比較容易玩，因為敗北條件中是被敵人入侵月面基地，而且敵人與月面基地十分接近，能否盡快到達防守地區是勝利的先決條件。玩者可以利用多些可以作遠距離支援的機體守著月面，同是在地上行走的機體一定不能選擇，因為不能快速阻截入侵的敵人。設好防守陣容後玩者可以派出攻擊力強的機體把入侵的敵人全滅。當把除了美嘉絲旁邊的機體全滅後，玩者便可以總動員向美嘉絲攻擊。玩者這時並不需要保留戰力，因為這版並不會有敵援軍出現。把美嘉絲打倒之後，如果玩者的總TURN數不超過500回合，而且熟練度在35或以上，那麼便可以進入隱藏版。否則的話玩完這版後，遊戲便會完結。

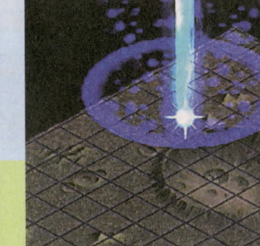
自軍

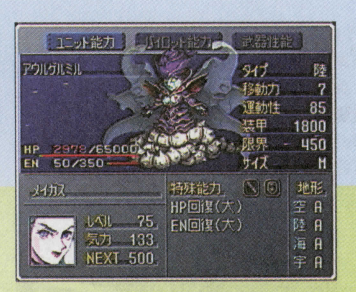
機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選17 機	\

敵軍

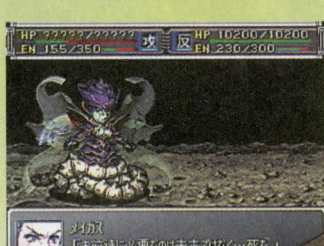
機體	駕駛員	HP	LV	
アウルゲルミル	メイガス	65000	75	
ベルゲルミル╳8	自律回路	22000	58	





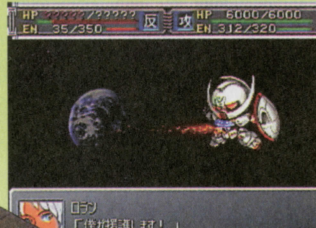




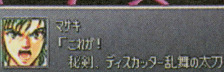


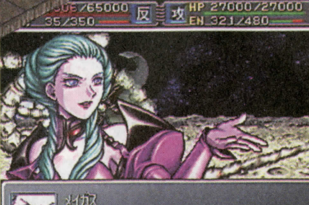












最終話 拉古拿羅古（ラグナロク）

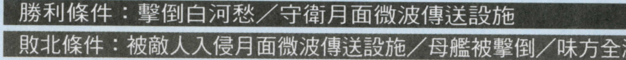
MIN. MAX.

故事

合眾人之力終於把美嘉絲在這個新西曆時代消滅，可是突然出現了比美嘉絲更可怕的白河愁。他這次出現的目的，是要把月面的微波通訊系統破壞，從而阻止伊捷斯計劃的實行，讓衛擊波把世界破壞，之後他便可以創造新的世界。隆巴納艦隊當然不會讓他為所欲為，眾人亦發誓要把白河愁消滅，守衛這個月面基地，令伊捷斯計劃能順利地進行。

攻略

如果玩者的熟練度沒有35或以上，總TURN數也在500或以上，那麼玩者便沒有辦法進入這隱藏版。這一版的敵人十分強，而且敗北條件也有一點困難。玩者要把所有的實力全都拿出來，這樣才能順利過這一版難關中的難關。玩者首要條件要守衛月面基地，只要讓敵人侵入一步就會GAME OVER，所以要利用一些有長程地圖砲的機體把敵人的能力削減，然後再集中力量把HP高的敵機消滅。把所有敵人消滅後便可以集中力量攻擊白河愁，不過要留意如果把它打倒一次後，他便會乘著更強勁的新古蘭修出擊。玩者最好派出一些擁有脫力指令的機師出場，在攻擊白河愁之前把他的氣力下降到50以下，這樣他的攻擊力和防守力都會大減，這絕對令玩者最得很大的甜頭。


勝利條件：擊倒白河愁／守衛月面微波傳送設施

敗北條件：被敵人入侵月面微波傳送設施／母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

沒有

自軍

機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選17 機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
グランゾン	シュウ	50000	75	
メカギルギルガン╳4	自律回路	48000	60	
メカギルギルガン╳6	人工知能改	48000	60	
ウォーゾル改	サフィーネ	8750	60	
ノルス。レイ	モニカ	5000	55	
ゴーストX-9╳6	自律回路	4410	60	

敵援軍

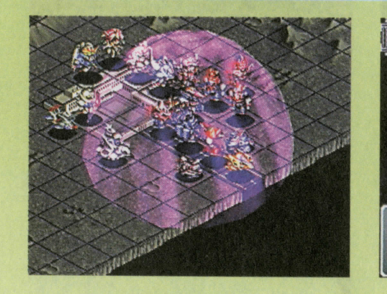
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ネオ。グランゾン	シュウ	65000	80	グランゾン被擊倒後

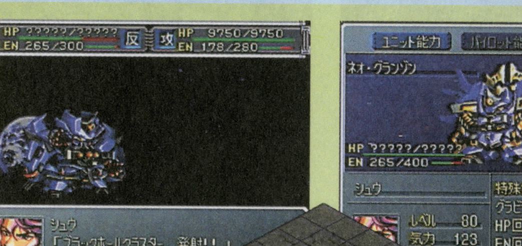




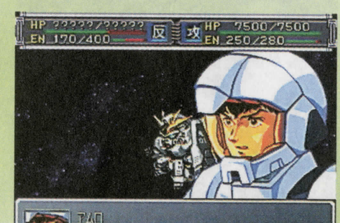


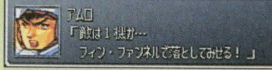




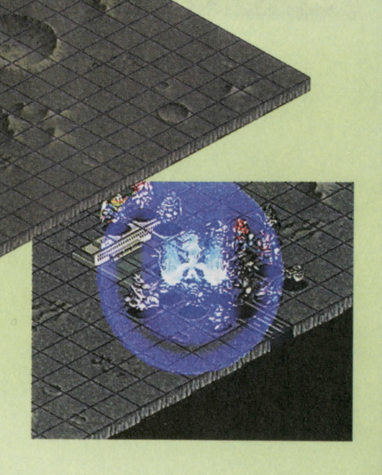














第42B話 地球的承繼者（地球の後繼者）

故事

美嘉絲知道了宿敵恐龍帝國被布拉度等人消滅後感到驚訝，不過對她來說總算是件好事。她雖然知道布拉度等人正前往加利亞大陸的亞西斯達，但仍吩咐準備把要塞亞古尼度魯升上地面，然後發放機械細胞把人類全滅，當然她亦吩咐積加等人準備迎擊勒佳林等人。至於布拉度等人商議進攻亞西斯達時，從調查的資料中得知要塞亞古尼度魯的資料，正是他們原來時代遺留下來的東西，而且建造這要塞一切的妮多博士，亦是他們時代的人。那些博士發明了「自律型自己修復金屬細胞」，這要塞的機體全都是使用這些東西造成。至於亞西斯達的真正目的，是因為要把污染地球的元凶人類完全抹殺，再利用這要塞的科技創造全新世紀。眾人當然不會讓美嘉絲奸計得逞，因此便向亞古尼度魯要塞發動總攻擊。

攻略



如果玩者的難易度是普通的話，那麼玩者才能來到這一版。玩者最初並不要被畫面上的敵人數目和作戰目的騙倒，因為當 TURN 3 的時候恐龍帝國的大軍便會出現，玩者這時便會腹背受敵。玩者這時應要全力打倒恐龍帝國的軍隊，但是不應浪費太多戰力，因為打倒巴度之後，恐龍帝國的帝王哥魯便會再帶出另一批力量強大的恐龍大軍出戰，所以玩者定要好好保留一點實力。要留意巴度和哥魯等人在HP降低至一定程度時，他們便會使用精神指令來回復和增強力量。把恐龍帝國消滅了之後，要塞亞古尼度魯的入口被守衛積加阻擋著。他這時會帶著四名機體替自己援護，因此玩者不要馬上攻擊積加，先把他身旁的機體全滅，之後再集中攻擊力消滅他，記著要先用較弱的攻擊力消耗對手的援護次數，待援護攻擊次數減少後再全力攻擊。

勝利條件：母艦到達目的地／恐龍帝國全滅／擊倒積加的スレードゲルミル

敗北條件：母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

擊倒積加

自軍

機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選15 機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ベルゲルミル	自律回路	21000	53	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
グダ	バット	47250	57	TURN 3
ビクドロン	人工知能改	45000	53	TURN 3
グダ╳2	恐龍兵士	45000	53	TURN 3
ゾリ╳2	恐龍兵士	30000	53	TURN 3
ゾリ╳2	人工知能改	30000	53	TURN 3
ズー╳3	人工知能改	10350	53	TURN 3
ゼンII╳3	人工知能改	11600	53	TURN 3
サキ╳2	人工知能改	7475	53	TURN 3
ザイ╳3	人工知能改	7360	53	TURN 3
ダイ	ゴール	63000	60	TURN 3 出現的援軍全滅後
グダ	ガレリィ	47250	57	TURN 3 出現的援軍全滅後
グダ╳2	恐龍兵士	45000	53	TURN 3 出現的援軍全滅後
メカギルギルガン	人工知能改	48000	54	TURN 3 出現的援軍全滅後
ビクドロン╳2	人工知能改	45000	51	TURN 3 出現的援軍全滅後
ゾリ╳2	恐龍兵士	30000	54	TURN 3 出現的援軍全滅後
ゾリ╳2	人工知能改	30000	53	TURN 3 出現的援軍全滅後
ゼンII╳4	人工知能改	9200	54	TURN 3 出現的援軍全滅後
スレードゲルミル	ゼンガー	55000	60	恐龍帝國全滅
ベルゲルミル╳4	自律回路	23000	53	恐龍帝國全滅







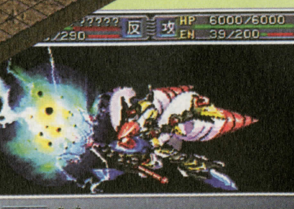
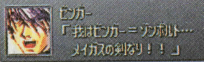












第43B話 在時間洪流的盡頭（時の流の果てに）

MIN MAX.

故事

積加被眾人擊倒了之後清醒過來，原來他被美嘉絲洗腦，而且還把機械細胞移植到他的體內，令到他成為美嘉絲的殺人武器。不過在他臨終之前向眾人道謝，此情此意不禁令人悲上心頭。不過經科卡隊長提醒之後，眾人亦收拾心情進入亞古尼度魯要塞的內部。烏魯滋通知美嘉絲積加被打倒和敵人已經入侵要塞的消息後，她顯得有點憤怒和驚訝。烏魯滋向她保證自己能把敵人和全世界的舊人類消滅。不過美嘉斯仍然要烏魯滋替她準備仍在調整中的亞魯基魯美魯，因為她要親手把這錯誤的未來改正過來。眾人進入了要塞的內部時，斯利莎滋（スリサズ）和安莎滋（アンサズ）正在等待著眾人，從二人的對話中知道，美嘉絲為了要清理所有的舊人類，所以把斯利莎滋等新人類去取代只會污染大地的舊人類，所以正準備把所有的舊人類消滅，包括以前在這要塞中進行人工冬眠的所有人。聽到這些事情之後，熱血的眾人正準備與說歪理的人一決生死。

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ベルゲルミル	スリサズ	52250	60	
ベルゲルミル	アンサズ	49500	60	
ベルゲルミル╳16	自律回路	20000	55	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
アウルゲルミル	メイガス	65000	66	スリサズ和アンサズ被擊倒後
ベルゲルミル	ウルズ	57500	61	スリサズ和アンサズ被擊倒後
ベルゲルミル╳12	自律回路	21000	55	スリサズ和アンサズ被擊倒後
アウルゲルミル	メイガス	???	70	メイガス被擊倒後
ベルゲルミル╳8	自律回路	21000	57	メイガス被擊倒後

勝利條件：擊倒スリサズ和アンサズ／擊倒美嘉絲

敗北條件：母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

沒有

自軍

機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選15 機	\

攻略

這一版是難易度普通的最終話，因此敵人的質數絕非嘍囉雜碎，HP全部也是20000以上，如果是敵人大將的話更會使用全回復和必中等精神指令。玩者最初的作戰目的是要打倒斯利莎滋和安莎滋二人，不過玩者應該要逐一對付，而且要保留一點戰力，否則在打倒二人之後，玩者很難完全打倒兩次美嘉絲的機體。成功打到兩人後美嘉斯便會與烏魯滋和援軍出現，這時後作戰目的會變成擊倒美嘉絲，她會回復四次和使用四次精神指令，因此玩者要作好長時間戰鬥的心理準備。另外，把美嘉絲打倒一次之後，她便會逃到要塞內的時光機造成的時間空隙內，於是眾人便追上美嘉絲，只要再把它打倒一次，遊戲便會爆機完結。









第41C話 恐龍帝國的末日（恐龍帝國の滅びる日）

MIN. MAX.

故事

由於積加沒有自爆來消滅勒佳林艦隊，所以被美嘉絲責備他不服從命令。不過這時積加卻因為突然記起以前的記憶，因此他被洗腦後的意識受到干擾。在逃過一劫的勒佳林艦上，商討現是有兩股勢力，在地底的恐龍帝國和美嘉絲的亞西斯達，不過由於不能確定恐龍帝國的地底移動要塞在那裡，所以唯有把目標放在美嘉絲的亞西斯達上，所以布拉度決定向卡利亞大陸進發。龍馬等人雖然同意布拉度艦長的決定，不過仍然非常在意恐龍帝國，伊沙武聽到他們的說話，於是便提議由他們韋基利部隊組成偵察隊。在恐龍帝國的魔神大陸內，帝王哥魯知道勒佳林艦隊正向加利亞大陸前進，於是便決定跟著他們。後來韋基利部隊在外面發現恐龍部隊的蹤跡，於是便返回勒佳林報告。在眾人前面十公里外，雷達探測到有巨大的物體從地底深處鑽出來。龍馬等人知道是恐龍帝國的地底移動要塞魔神大陸，於是布拉度便發出戰鬥第一配置的命令。當眾人來到魔神大陸的面前，發現巴度已經屯兵等待，小介等還探測到魔神大陸發出大量毒氣，如果不盡快阻止的話，相信只要兩天時間便能完全改變地球的大氣，這就是恐龍帝國的大氣改造計劃的目的。龍馬等人為了阻止巴度，於是便向它們發動總攻擊。



上半場

自軍

機體	駕駛員
VF-19 ファイター	イサム
VF-11B ファイター	輝
VF-1S ファイター	フォッカー

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
バド╳3	人工知能改	5000	49	
恐龍ジェット機╳10	恐龍兵士	2500	49	

勝利條件：3 TURN 後3機仍然活著／敵之全滅

敗北條件：任何一部機體被擊倒／母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

上半場3回合內把敵全滅

攻略

如果玩者的難易度是易的話，這裡玩者便會進入這一版。雖然此版會分為上下半場，可是其實上半場是讓玩者取得熟練度，玩者只要在3回合內把敵人全滅便可以取得。當進入下半場之後，這才是真正的漫長戰開始。這一版將會有3批敵人，當每一批的敵人主將被打倒之後，另一批的敵人便會出現。而且為了要保留戰力作耐久戰的關係，因此筆者建議玩者把敵人逐隻擊破，最後才對付主將。這版中出現的敵主將，都會使用全回復等的精神指令，玩者只要慢慢逐一擊破的話，完成這一版只是時間的問題。

下半場

自軍

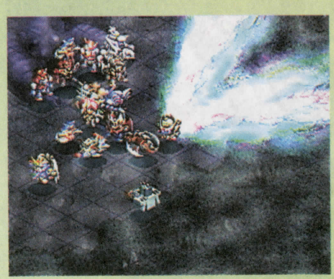
機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選17 機	\

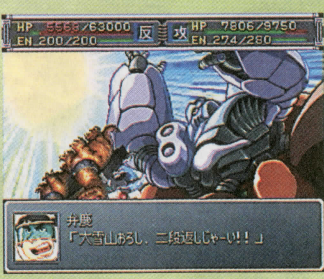
敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
暗黑大將軍	暗黑大將軍	46200	55	
ミケロス	ゴーコン	26450	53	
ダンテ	ダンテ	20000	53	
オベリウス╳2	人工知能改	9900	50	
アルンス╳2	人工知能改	9200	50	
ズガール╳2	人工知能改	9020	50	
グシオスβIII╳2	人工知能改	8400	50	

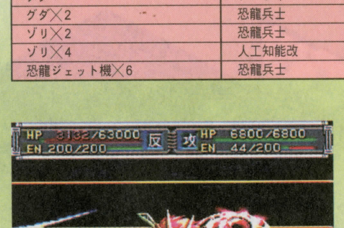
敵援軍

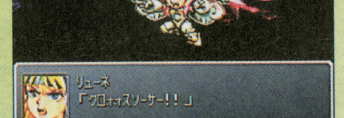
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
グダ	バット	45000	53	暗黑大將軍被擊倒後
ゾリ╳2	恐龍兵士	30000	51	暗黑大將軍被擊倒後
バド╳4	人工知能改	5750	50	暗黑大將軍被擊倒後
サキ╳2	人工知能改	7475	50	暗黑大將軍被擊倒後
ザイ╳2	人工知能改	7360	50	暗黑大將軍被擊倒後
ズー╳2	人工知能改	10500	50	暗黑大將軍被擊倒後
ゼンII╳2	人工知能改	9200	50	暗黑大將軍被擊倒後
ダイ	ゴール	63000	55	
グダ	ゲレリィ	45000	52	バット被擊倒後
グダ╳2	恐龍兵士	45000	53	バット被擊倒後
ゾリ╳2	恐龍兵士	30000	51	バット被擊倒後
ゾリ╳4	人工知能改	30000	51	バット被擊倒後
恐龍ジェット機╳6	恐龍兵士	2750	51	バット被擊倒後



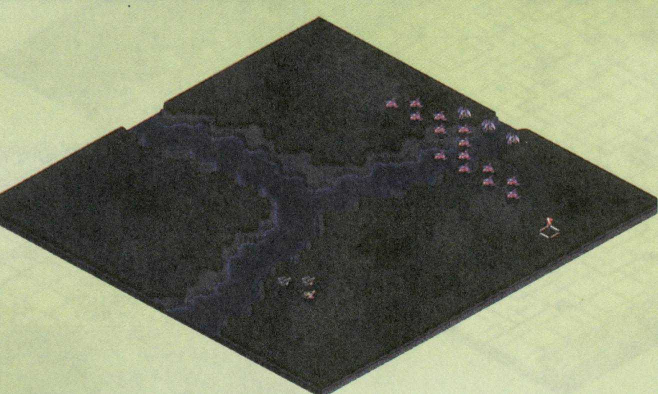














第42C話 歪曲了的未來（歪んだ未來）

故事

美嘉絲知道了宿敵恐龍帝國被布拉度等人消滅後感到驚訝，不過對她來說總算是件好事。她雖然知道布拉度等人正前往加利亞大陸的亞西斯達，但仍吩咐準備把要塞亞古尼度魯升上地面，然後發放機械細胞把人類全滅，當然她亦吩咐積加等人準備迎擊勒佳林等人。至於布拉度等人商議進攻亞西斯達時，從調查的資料中得知要塞亞古尼度魯的資料，正是他們原來時代遺留下來的東西，而且建造這要塞一切的妮多博士丶亦是他們時代的人。那些博士發明了「自律型自己修復金屬細胞」，這要塞的機體全都是使用這些東西造成。至於亞西斯達的真正目的，是因為要把污染地球的元凶人類完全抹殺，再利用這要塞的科技創造全新世紀。眾人當然不會讓美嘉絲奸計得逞，因此便向亞古尼度魯要塞發動總攻擊。

勝利條件：母艦到達目的地

敗北條件：母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

打倒積加

攻略

這一版的目的十分之簡單，只要把母艦移動到目的地便可，不過當玩者越來越接近時，敵人的援軍便會越來越多，而且目的地還有積加出現把守著。另外，這時如果玩者需要賺取更多資金，那不妨把他們逐個擊破，只要留一部份 SP 用來對付積加便行。不過玩者要留意當積加的 HP 降低至 50% 左右時，他便會使出全回復和一些精神指令來增強力量。但如果玩者有保留戰力的話，要打倒他並非很難的事。打倒積加後便可以把戰艦移動到目的地，這版便能完成。

自軍

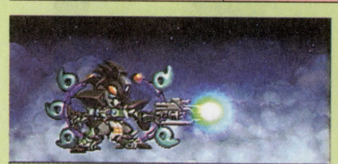
機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選17 機	\

敵軍

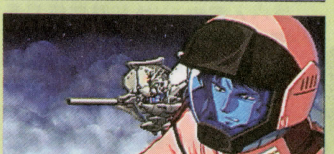
機體	駕駛員	HP	LV	
ベルゲルミル╳21	自律回路	20000	53	

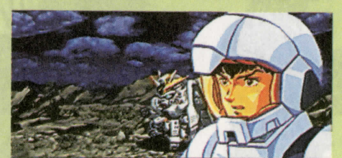
敵援軍

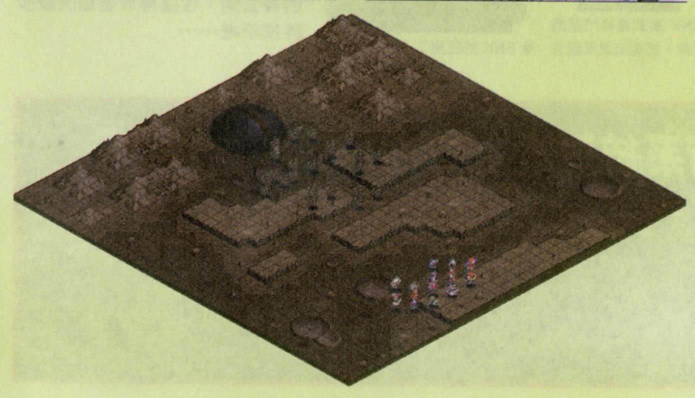
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
スレードゲルミル	ゼンガー	20000	53	越過第一度防線
ベルゲルミル╳3	自律回路	20000	53	敵數目少於18 機
ベルゲルミル╳3	自律回路	20000	53	敵數目少於15 機











第43C話 長眠地中

故事

積加被眾人擊倒了之後清醒過來，原來他被美嘉絲洗腦，而且還把機械細胞移植到他的體內，令到他成為美嘉絲的殺人武器。不過在他臨終之前向眾人道謝，此情此意不禁令人悲上心頭。不過經科卡隊長提醒之後，眾人亦收拾心情進入亞古尼度魯要塞的內部。烏魯滋通知美嘉絲積加被打倒和敵人已經入侵要塞的消息後，她顯得有點憤怒和驚訝。烏魯滋向她保證自己能把敵人和全世界的舊人類消滅。不過美嘉斯仍然要烏魯滋替她準備仍在調整中的亞魯基魯美魯，因為她要親手把這錯誤的未來改正過來。眾人進入了要塞的內部時，斯利莎滋（スリサズ）和安莎滋（アンサズ）正在等待著眾人，從二人的對話中知道，美嘉絲為了要清理所有的舊人類，所以把斯利莎滋等新人類去取代只會污染大地的舊人類，所以正準備把所有的舊人類消滅，包括以前在這要塞中進行人工冬眠的所有人。聽到這些事情之後，熱血的眾人正準備與說歪理的人一決生死。

勝利條件：擊倒スリサズ和アンサズ／擊倒美嘉絲

敗北條件：母艦被擊倒／味方全滅

獲得熟練度條件

沒有

攻略

雖然這一版是難易度普通的最終話，所以敵人的數目比較少，不過敵人的HP亦不少，每一台機體的HP也超過20000，所以玩者不要太過輕敵才好。由於已經是最後的一版，玩者覺得不需要賺取資金也不足為奇。所以玩者可以專心把斯利莎滋（スリサズ）和安莎滋（アンサズ）二人打倒，但是不要太過浪費戰力，因為之後還有美嘉絲的強勁機體要對付。美嘉絲的機體HP 有65000 之多，而手下大將烏魯滋亦有50000 之多，所以玩者有保留實力的必要。玩者對付美嘉絲的時候，最好是先將她身邊的機體消滅，然後再全力攻擊她才是上策。把她打倒後不會再有援軍出現，同時遊戲亦會完結。

自軍

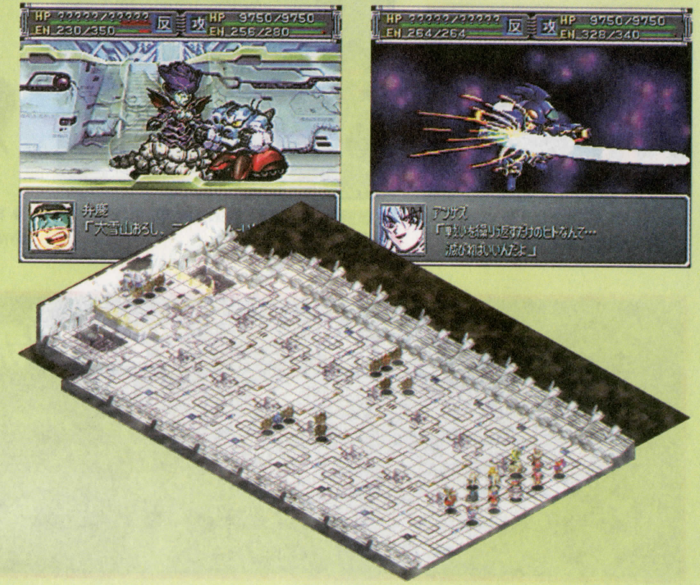
機體	駕駛員
自選1 母艦	\
自選17 機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ベルゲルミル	スリサズ	52250	60	
ベルゲルミル	アンサズ	49500	60	
ベルゲルミル╳9	自律回路	20000	55	

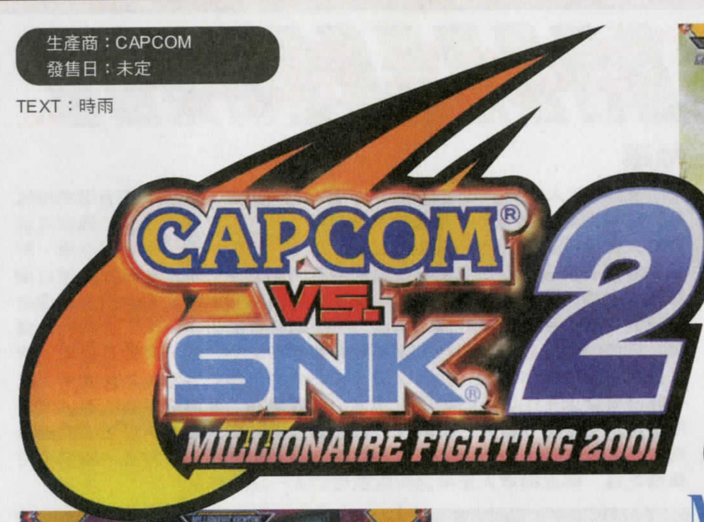
敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
アウルゲルミル	メイガス	65000	65	スリサズ和アンサズ被擊倒後
ベルゲルミル	ウルズ	57500	60	スリサズ和アンサズ被擊倒後
ベルゲルミル╳8	自律回路	21000	55	スリサズ和アンサズ被擊倒後



生產商：CAPCOM
發售日：未定

TEXT：時雨





新世紀「夢幻之戰」再臨！

CAPCOM VS SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001





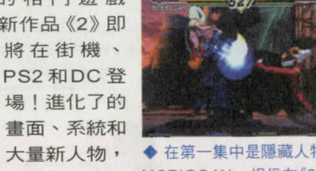
由CAPCOM和SNK兩家格鬥大廠合作而成的夢幻格鬥遊戲《CAPCOM VS SNK》，除了已經公佈了的新版本《~PRO》之外，其正式續集《CAPCOM VS SNK 2》的最新情報也經已公開！

同時於三個平台展開！

突破了廠商之間界限的格鬥遊戲《CAPCOM VS SNK》，它的最新作品《2》即將在街機、PS2和DC登場！進化了的畫面、系統和大量新人物，毫無疑問這將會是本年度最受注目的2D格鬥遊戲！



◆ 兩名主角級角色阿隆和TERRY正在激烈戰鬥！背景中的公仔是E HONDA和霸王丸？



◆ 在第一集中是隱藏人物的MORIGGAN，相信在《2》中一開始便能使用吧！



◆ 兩大惡人GEESE對VEGA，GEESE的觸身投依然健在！

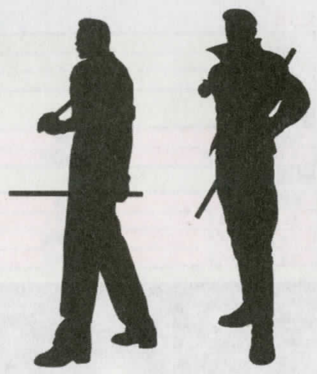


◆ 面對山崎的攻擊，KEN竟然用《KOF》式的閃避避開？！

6名新人物現身！

在上一集《CvS》中，有份出場的人物大多數都是由《STREET FIGHTER》和《THE KING OF FIGHTERS》兩套作品中選出來的。但在續集中，許多其他作品的人物也會出場！首先CAPCOM方面新參戰的角色有YUN、恭介和MAKI，而SNK方面則有霸王丸、雅典娜和藤堂龍白。在

◆ SNK某BOSS的兒子



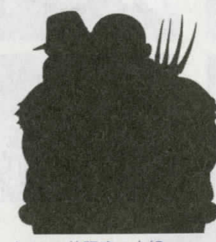
◆ CAPCOM用棍角色其一

◆ CAPCOM用棍角色其二

這六人當中YUN和雅典娜都是極受玩者歡迎的角色，被選中相信大家一點也不出奇，但MAKI和藤堂龍白就真是有點出乎大家意料之外了。另外除了這六人之外，日後還會有更多的隱藏人物將會公開，在這裡筆者給大家少許提示吧……



◆ SNK某武器格鬥遊戲的女角，劍術流派是居合



◆ SNK的肥瘦二人組

《2》的新系統預測

雖然CAPCOM方面沒有正式公開今集《2》的系統詳情，但從今次公開了的畫面中，我們仍可以大概估計到系統上的變動。首先是在人物體力計上面有一個菱形，在菱形旁邊則有一個數字，相信這就是人物的RATIO了。暫時在已公開的照片上全部人的RATIO都是2，這可能是因為遊戲仍未製作好的關係；另外在體力計的下面多了一條綠色的棒，用途暫時不明，但從過去的經驗所得它可能和GUARD CRUSH有關；在上集玩者可以在「CAPCOM GROOVE」和「SNK GROOVE」中選擇，今集看來仍會繼承這個系統，因為是畫面下面的能量計明確地寫著「C-GROOVE「和「S-GROOVE」；最後，從某些畫面上我們還可以見到有角色使用「KOF 95」式的回避，相信這是SNK GROOVE的專利了。



CAPCOM

YUN


◆這是YANG的超必「西震魔破拳」！難道他可以叫弟弟出來幫手？


◆亂舞系超必殺技「槍雷連擊」


◆在中距離突襲用的招式「絕招步法」

在《STREET FIGHTER III》系列登場的角色，和弟弟YANG同樣是中國武術的高手。在《SF3》中他本身的實力非常高，到底在參入《CvS》後性能會如何改變？

恭介


◆對空技幻影KICK，看真少許他身上有殘像，難道是DOUBLE幻易KICK


◆懂得使用雷系攻擊的恭介，看來和紅丸將會有一番惡鬥


◆將敵人浮在空中攻擊的JUSTIC系統「AIR BURST」在這遊戲中是否可行？

在3D格鬥《私立JUSTICE學園》系列中登場，是太陽學園的風紀委員，和主角BATSU和HINATA是好朋，性格冷靜。他在《私立》中恐怖的空中COMBO會否健在？

MAKI


◆這招是GUY在《ZERO》系列中使用的指令投「武神飯綱落」


◆CAPCOM和SNK的女忍者對決！？


◆這招也是GUY的必殺技「疾驅→影抄」，看來MAKI使用起上來和GUY將會十分相似



在超任版《FINAL FIGHT 2》中登場的女性角色，相信超任時代的機迷會有印象吧！設定上為GUY的師傅源流齊的次女，也是GUY的未婚妻麗奈的妹妹。

SNK

霸王丸


◆奧義「旋風烈斬」！被龍捲捲起的敵人在掉下地面時也會受傷

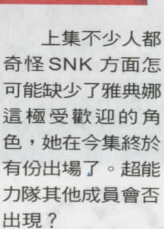

◆這招同樣是霸王丸的奧義「烈震斬」


◆強力對空技「旋風裂斬」

在《侍魂》系列登場的流浪劍豪，由手中的劍「河豚毒」使出的我流劍法厲害無比。說回來其他人赤手空拳又怎樣和劍對抗？

雅典娜


◆對空技和連續技的主力《PSYCHO SWORD》擊中BISON！


◆「PSYCHO BALL～～」是SNK方面少數強力的飛行道具


◆超必殺技「SHINING CRYSTAL BIT」！相信之後也可以用追加指令將它發射

上集不少人都奇怪SNK方面怎可能缺少了雅典娜這極受歡迎的角色，她在今集終於有份出場了。超能力隊其他成員會否出現？

藤堂龍白




◆在《龍虎之拳》第一集中藤堂唯一一招必殺技「重當」


◆這招是新的當身投？


◆連挑撥也是充滿搞笑成份！

在《龍虎之拳》第一集出場過的角色，由於他是第一關的敵人（即是CPU很弱）加上只懂得一招必殺技，導致他成為了SNK弱角和搞笑角色的代表。今次他能否作出平反？

未確認情報：傳聞中CAPCOM GROOVE會細分為C、A、P三個GROOVE，而SNK GROOVE也會細分為S、N、K三個GROOVE！

今期的逃娛：

- STAR TLING ADVENTURES 空想X3 大冒險
- WORLD STADIUM 5
- DIGMON TAMERS POCKET KURUMON
- SIMPLE 2000 SERIES Vol.1 THE TABLEGAME

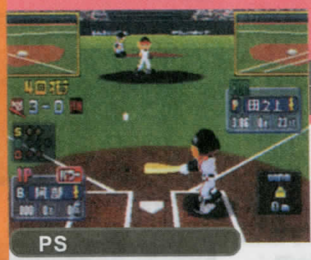
TEXT：咸旦仔

STAR TLING ADVENTURES 空想X3 大冒險

CAPCOM 少有的低調作品

CAPCOM	5800 日圓	5月24日發售
AVG	對應DUAL SHOCK	

PS



這個由著名遊戲開發CAPCOM所研製的AVG遊戲《STAR TLING ADVENTURES 空想X3 大冒險》，將會以三個不同時代的故事所組成，而三個故事分別是「KROUCO與百鬼王」、「PRINCESS'S KNIGHTS」和「SPACE RESCUE SHIP」，每個故事都有其獨特的角色來演繹，玩者須要在三個不同時代的故事裡解決當中的難題方能完成遊戲。相信以遊戲中的出色畫面以及可愛的人物必定能令大家滿意呢！

WORLD STADIUM 5

向甲子園邁進！

NAMCO	5800 日圓	5月10日發售
SPT	對應DUAL SHOCK	

PS



PROFESSIONAL 棒球激戰再次展開，《WORLD STADIUM》最新作再度於PS上登場，今次遊戲將會把2001年度日本棒球界中最新的DATE完全收錄，除此之外，遊戲更會加入「PARTY MODE」、「分身」，令遊戲的可玩性大大提高。另外，而今集最值得大家注意的，就是在遊戲中加入了一個全新的「海賊LEAGUE」模式，此模式的最大特點是玩者的目標並不是甲子園，而是為了在棒球比賽中套取對手的寶物，這個全新的瘋特模式必定為大家帶來耳目一新的感覺。

DIGMON TAMERS POCKET KURUMON

超人氣作品再度登場

BANDAI	2800 日圓	5月17日發售
ETC	對應DUAL SHOCK	



PS

著名卡通《DIGMON》又同大家見面啦！這套由3歲到80歲都無人不知的超人氣作品，今次再於PS上登場，相信又是各位FANS出動搶購的時候了。今次遊戲將會以對應POCKET STATION為主，玩者須要先將DTAE SAVE於在POCKET STATION中，跟著便在POCKET STATION中飼養，接著在放回PS上與朋友進行各種比試，看誰飼養的DIGMON才是最強。而最給引的相信是各DIGMON在POCKET STATION上表情的變化大大增加，令各DIGMON迷更加愛不釋手，如果大家是DIGMON迷的話，那有不玩之理。



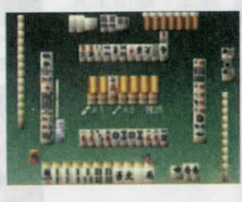
SIMPLE 2000 SERIES Vol.1 THE TABLEGAME

茶餘飯後必玩之作

D3 PUBLISHER	2000 日圓	5月24日發售
TAB	對應DUAL SHOCK	

PS2

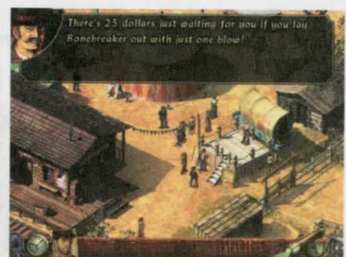
又一超低價遊戲，不知是否各玩家對遊戲的要求不斷提高的關係，大家對這類型的遊戲完全看不上眼，但其實這些超低價遊戲中亦有一些相當不俗的遊戲，就好像今次筆者今次介紹的作品，就是一隻茶餘飯後用來玩玩消磨時間的最好之作，遊戲基本是雲集各種TABLEGAME，如麻雀、將棋、蘋果棋、圍棋、花札等，總共有11種之多供玩者選擇，另外，遊戲中還會有一個名為STORY MODE供玩者挑戰，當然要挑戰STORY MODE的話，就必定要十八般武藝習一身啦！

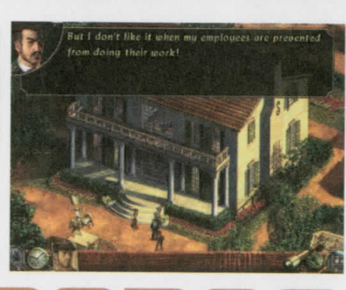










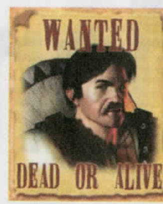


DESPERADOS

Wanted Dead or Alive

南北戰爭後期的大西部，荒涼、未開發、盜匪橫行、法治不靖、殺人搶劫有如家常便飯。在這世界中，只有最聰明、最狠辣的人才能生存，朋友出賣、奸人暗算是牛仔的最大威脅之一。正如《Desperados》中的主角JOHN COOPER就是最好例子。JOHN是一位賞金獵人，他受火車公司的代表所託，要收拾早前曾搶劫火車的歹徒。隨後JOHN接觸另一幫大佬SANCHEZ，本來他要將SANCHEZ送官究治，但後來竟遭SANCHEZ黑吃黑，誣捏JOHN為一宗兇殺案的主犯。JOHN雖然成功逃走，然而他漫長的逃亡之旅才剛開始呢！





開發商：SPELLBOUND
發行商：INFOGRAMES
本港代理：NEW ERA
遊戲性質：SLG
發售日：發售中
系統要求：Windows 95／98／Me、Pentium II 233MHz、64MB RAM、3D CARD









目標鮮明、鬥智益智

《Desperados》的概念其實很易掌握——玩者要控制一幫六名硬漢／嬌娃（最初只能控制JOHN一人）通過25重難關。擔心不曉得操縱？放心吧，遊戲內雖然沒有正式的Tutorial Mode，不過每當控制新人物時都會有專為展示人物特性而設的關卡，讓玩者掌握各人特技，從而靈活運活，甚至需要互補六人所長，互相合作才能過版。關卡方面，通常要處理一大班敵人，要如何處理呢？要收拾敵人不留痕跡、不打草驚蛇、將敵人引至可以動手的位置…具體策略就得靠玩者的技巧了。

每一版的目標都很清晰，敵人和村民的位置在地圖上都清楚顯示出來。電腦的AI不弱，例如對一些風吹草動都很敏感、不敵時會帶領援兵、看見同伴屍體時加緊防範、踢走手榴彈等等…殺死就犯法的村民可能會通風報信，這些一切行動都在遊戲中活靈活現地表現出來。遊戲講求團隊合作及玩者應變能力，Quick Action功能使玩者能一按Space Bar即可實行一連串的複雜預設指令，對Action較弱的朋友也不致於玩到手忙腳亂吧。關卡難度由淺入深，甚具挑戰性，勝在沒有血腥畫面，適合一家大細。



地圖多樣，界面親切

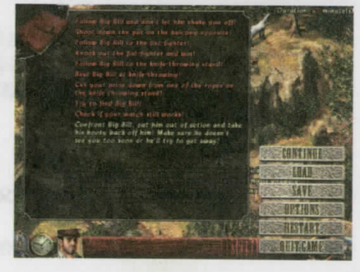
遊戲舞台為未開發的大西部，正是龍蛇混雜之地，什麼人都有。六位角色亦然，他們有著不同膚色及身份：

JOHN COOPER——賞金獵人，快鎗手
SAMUEL WILLIAMS——爆破專家
DOCTOR MC COY——醫生、江湖郎中
KATE O'Hara——玩撲克牌的美人專家
SANCHEZ——墨西哥硬漢
MIA YUNG——身材嬌小，寵物馬騮不離左右的中國女孩





地形多變：暗街陋巷、城堡、礦山、木棉農場、沼澤、牢獄等不勝枚舉。在日間、夜間、黃昏、雨天等不同天候下，一定能為玩者帶來每版獨有的新鮮感。事關遊戲內可操控角色共五人，以每人有五種技能計，技能總數都有25種之多（有些技能相當類似）。譬如射擊、飛刀、手榴彈、化學品、餌誘、馬騮、Side Kick，它們很多時都要混合使用才能產生理想效果。操作方面無疑極之方便（Mouse和Shortcut Key併用），Quick-save及Quick-load都非常快速。對於這類可能要多番嘗試才能找到破解法的遊戲而言，實在是十分親切的設計。





發行商	Exe-Create
遊戲性質	ARPG
發售日	發售中
系統要求	JWindows 95／98／Me、Pentium II 350MHz

text by：ABO



FRANE Lost Memory of Angel

EXE-CREATE 加入PC-GAME 陣營的第一套作品（先前有參與《央華封陣》、《Final Romance 4》、《FALCOM Classic 2》、《SORCERIAN~七星魔法使徒~》的製作），是一個充滿夢想與冒險的ARPG。看見遊戲畫面的人，如果不禁發出「呀！」一聲，說不定曾經玩過《Favorite Dear》…。

故事發生在一個爭戰不休的世界，加利西亞（カレンシア），主宰地上的天上界亦是干戈之地，天使與惡魔的長年鬥爭，經過神的仲裁總算平息下來。其時反對神的惡魔　娜（ナイラ），竟違背神的旨意私自下凡。神為懲罰　娜，就奪去她的翅膀。可是當時欲制止　娜的天使芙拉（フラン），亦遭到神的懲戒，使她翅膀上的羽毛分散掉在大陸各地，芙拉本人則墜落於地上…。





序幕

少年西迪(セディ)看見少女從天而降的情景，便急忙趕往草原查看。

「奇怪了~明明是這附近的…呀！發現了！」

「喂！芙拉！芙拉！完全唔得…點算好？」少女身旁有一隻小飛仙在盤旋，她看見西迪後就搶著道：「等等！那邊的少年！你看哪裡了？我在這兒喔！你都見啦，我好麻煩呀，睇你都唔會見到可愛女仔都見死不救…？」

（雖然可以揀不顧而去，但結果都係會將她們帶回家。）

「呼~今次多謝你先，你叫　名？……呀…仲未自我介紹，我叫露（RUBY），正如你所見係可愛無比小飛仙。」

（↑原來遊戲中的西迪是個啞巴）

這時西迪的父親剛巧回家，在此暫稱他為鹹濕伯父，大家玩下去才會知道他來頭不小。

鹹濕伯父：「呼~好累呀。西迪，老爹回家了。這世界真難撈…啊，客人嗎？好正的美人兒啊……　！？這女子…妮奧娜！噢，你返來了。喂，西迪，　係你阿媽。怎樣了？妮奧娜？起身吧。我知啦，一定係中了邪惡魔法。好，等我用熱情之吻…」

Baaaa！！

鹹濕伯父：「痛！！怎麼了~~？」

露　：「邊個係妮奧娜！？鹹濕伯父！」

鹹濕伯父：「真粗魯的大小姐。」

露　：「西迪，不要理這鹹蟲，求你幫下我！」

鹹濕伯父：「西迪，去幫她。」

「咦？？」露　面露不惑之色。

「雖然不清楚什麼一回事，可愛女仔的請求不能推。」鹹濕伯父轉向西迪道：「你都唔細喇，係時候冒險。」

露　：「估唔到你會幫口。」

鹹濕伯父：「不服氣？不如由我代替，睇我老而彌堅…」

露　：「唔駛鹹濕佬幫！」

鹹濕伯父：「這妖精真多說話…西迪，你要協助這天使呀。」

露　一面驚愕：「！？你點知　係天使？」

「…看，有如天使般可愛…係咪，西迪？」鹹濕伯父答得有點遲疑。

原來只要收集齊散落的虹色羽毛，芙拉就會回復天使的記憶、能力、感情…不過西迪這時也估不到，他的冒險其實殊不簡單。

育成部份

消滅怪物後取得的五色羽毛是用於分配給芙拉，令她回復感情：

羽毛	影響芙拉之值
博愛心之羽	LOVE（愛）
知性感之羽	INTELLECT(智慧)
魔法力之羽	MAGIC（魔力）
正義之羽	JUSTICE（正義感）
活力之羽	POWER（力量）



分配羽毛可控制芙拉參數的增減，她的參數又對主角及其同伴的能力產生影響。例如LOVE關乎主角的防禦力；INTELLECT→同伴的MP；MAGIC→同伴的魔法攻擊力；POWER→主角的劍攻擊力。然而大家要注意，增加某一項參數會令其他項目下跌，這點有如一般育成遊戲。

此外芙拉又有Reliability（信賴度）和Loneliness（孤獨感）兩項參數。平時多關心芙拉，自然使她的信賴度上升。相反，平時只顧殺怪物，冷落佳人，就令孤獨感上升。不用說，這兩項都對結局有決定性的影響。



如果大家以為羽毛只用於育成就錯了。為平衡芙拉的參數，大家手上的羽毛量一定不平均吧。其實多餘的羽毛可捐給教會，捐夠特定數量之後就可以換取不同 Item 。

羽毛	生成道具
博愛心之羽	全回復藥瓶
知性感之羽	復活之藥瓶
魔法力之羽	魔力之寶玉
正義之羽	ELIXIR

至於同伴技能的醒覺，是隨著遊戲進度至習得：

RUBY（小飛仙）

妖精之波動（固有技能）→妖精之舞→ THUNDER → HURRICANE

DRA（龍仔）

火炎彈（成為同伴後的固有技能）→DRAGON 之光→火龍之吐息→火炎岩之嵐

當芙拉完全覺醒後，使龍DRA 會變身成聖龍DRA，這時已到遊戲的尾聲了。





戰鬥部份

戰鬥部份簡單直接，主要分直接攻擊和魔法攻擊兩種，前者由主角擔當，後者由同伴負責。

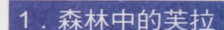
「斬」和「衝刺」都歸入直接攻擊，「衝刺」的攻擊力比「斬」大得多，但需包含「DASH」的動作。由於主角會自動出劍，玩者實在只用保持DASH 的狀態便行，極方便。

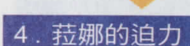
魔法攻擊較煩之處是調整同伴攻擊的位置，方向則以主角面對的為準。另一種攻擊模式是按著魔法鍵一會再放手，這時出的魔法會更強力。

平時打嘍囉，靜止時 HP 、MP 都會自動徐徐補充，有耐心也不難應付。打大佬則不然（HP 、MP 不會自動補充），所以身上總要有回復藥作不時之需。


1


2






3


4


5


6


7A


7B


7C

1．森林中的芙拉

2．毛公仔是龍仔化身！

3．野心家現身！

4．菈娜的迫力

5．「這劍交託給你…」老父為菈娜擋下致命一擊

6．神呀，在仇敵和同伴前出現

7A．芙拉ED

7B．菈娜ED

7C．天使昇天

FRANE EVENT（同上）


看，多麼精緻的狸貓耳環


看，為什麼眼鏡會連鼻子的？



企畫・製作・販賣 有限會社Exe-Create（…）









text by：冼高煌



PRINCESS 7 魔法方塊

你有信心解開立體層積型封印嗎？

別樹一幟的HAND GAME

現在的電腦遊戲中已經有好多種類型給大家選擇，例如RPG、SLG、射擊甚至網絡遊戲等，但火狗工房今次開發的《公主幻想曲Princess 7》（不是第七集咁解，而是遊戲中有七位公主）則有別於大家見慣的類型，而是各位可能比較陌生的Hand Game。這個Hand Game說起來就威猛啦，據說它可以加強IQ、啟發玩家思考能力、訓練推理及分析能力、增強腦部發展及擴闊思維、測試兒童腦部發展選用的教材…好處不能盡錄（各位家長要留意了）。

魔法磚之謎

如果大家之前有玩開Logic Puzzle（邏輯繪圖，完成後畫面會出現特殊圖案的），就一定很容易理解魔法磚的玩法，因為兩者其實是大同小異的。好，你現在就操縱可愛的卡卡歷沙沙，拯救被大魔王詛咒的公主們！

特寫《PRINCESS 7》

遊戲系統用上火狗工房最近開發的立體層積數字魔法磚，故事指定關數有30關，可自行選擇的關數有170關，當遊戲推出後，有關方面會於網上加設新關數，令遊戲耐玩程度提高。二百多個關數各有不同難度，絕對可滿足愛思考及向難度挑戰的玩家要求！遊戲畫面主要是以3D形式進行，過場的故事交代則以2D表達。過場語音有國、粵雙語選擇，發行地區包括香港、台灣、中國、韓國及美國。相信香港的朋友一定可以廉宜的價錢購買本作，而且倍感親切的了。

◆縱列七代表這一行有七粒不可爆破的磚塊相連。



◆橫列3．3代表這行有兩組三粒不可爆破的相連磚塊，兩組磚塊相隔若干距離。



◆在肯定出現不可爆破磚塊的地方劃上記號。



◆其他不可爆破磚塊的地方也可以一步步推想出來。



◆已完全劃上記號的縱橫列，數字用黃字代表。



◆很明顯，在黃字的縱橫列上沒有劃上記號的地方必然是能爆破的磚塊，用「！」代表之。



◆圓圈的位置是誤爆的磚塊，失誤太多是會Game Over的



◆大功告成



開發商：火狗電腦娛樂有限公司
代理商：展略科技有限公司
遊戲性質：HAND GAME（智力）
發售日：2001年5月20日
系統要求：WIN95/98，PII 233及3D Acceleration Card，48M或以上記憶體

迪迪兒 "DEDI"



出生地：阿克歷克國
年齡：13歲
生日：3月19日
身高：150cm
三圍：B 77cm，W 59cm，H 75cm
體重：40kg

班妮 "BROWNIE"

出生地：碧歷格斯國
年齡：16歲
生日：4月11日
身高：160cm
三圍：B 82cm，W 57cm，H 84cm
體重：45kg

柏西雅 "PASUA"

出生地：馬利卡爾國
年齡：10歲
生日：7月4日
身高：140cm
三圍：B 68cm，W 52cm，H 73cm
體重：30kg

茶洛克 "CHARLOT"





出生地：皮卡杜立國
年齡：17歲
生日：8月30日
身高：157cm
三圍：B 86cm，W 56cm，H 85cm
體重：45kg

克麗嘉 "CRACKER"



出生地：拖里洛緒國
年齡：17歲
生日：2月14日
身高：164cm
三圍：B 82cm，W 59cm，H 88cm
體重：48kg

鈴芝芝 "LINGIGIE"



出生地：斯路湯遜加國
年齡：19歲
生日：12月2日
身高：169cm
三圍：B 90cm，W 60cm，H 88cm
體重：48kg

朗妮卡 "RONICA"



出生地：碧歷格斯國
年齡：17歲
生日：1月3日
身高：171cm
三圍：B 88cm，W 60cm，H 85cm
體重：48kg



動物天堂

ANIMAL PARADISE

打造你的動物王國

text by：ABO

《Animal Paradise》，對這個名字有點印象的你，平時一定很留意日本的一般向電腦遊戲的了。沒錯，本作正是其中文化版本，類型是《SIM》系列形式的建設型模擬遊戲。今次的主角們都是好可愛的動物，加上沒有繁瑣的操作，誠意推介給喜歡動物的小朋友。

開發商	T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD
代理商	ICON COMPANY LTD
遊戲性質	SLG
發售日	發售中
系統要求	WIN95 / 98 / ME / 2000 ，PII 200 及 64M 或以上記憶體

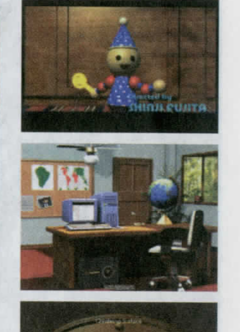
一條工具列搞掂！

真的，遊戲內的絕大部分操作只要純熟運用工具列的十項功能就可以駕輕就熟。不過SAVE 、LOAD 、設定等功能都要另外執行，至於開門做生意、購買動物等行動則不包括在工具列之內。

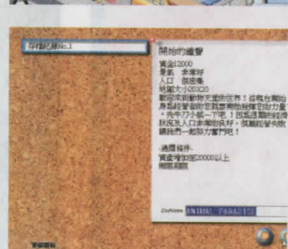
1. 整地或拆除：當玩者獲得一塊土地的時候，會用此一功能清理平地上的「雜物」(例如枯木雜草之類）。又或者遇著什麼天災人禍、外星人襲擊、屋宇日久失修，出現樓房倒塌，也要用這功能將瓦礫清除。
2. 設置道路及景觀設施：最基本的設施——道路，任何人只能在道路上出現，故道路的鋪排很值得考究，因為它多少控制了遊客的步行方向：引領他們多逗留在賺錢的設施是成功竅門，而貴價的道路則增強動物園本身的魅力。
   其餘設施諸如座椅、路口的指示牌、廁所都千萬不能缺少，園長也要顧及遊客的想法嘛。
3. 建設專賣店及服務性設施：專賣店是動物園的主要收入來源之一，當然必須要設在道路旁，最好給道路包圍，那麼遊客行經店舖的機會也會大增。再講，遊客來動物園也不想空手而回吧。
4. 建設動物柵欄：很奇怪，《動物天堂》中的動物園不一定有動物柵欄，有動物柵欄也不一定有動物。可是沒有動物的動物園又怎可能吸引到遊客呢？動物柵欄有固定的養育空間，當動物生產BB 時而又空間不足的話，就只好將BB 賣掉了。
5. 建設辦公室：繼道路之後第一項要建設的項目，試問如果沒有辦公室，又怎可能容納工作人員呢？沒有工作人員，就不可能營運動物園。
6. 僱用工作人員：可僱用工作人員分維修員、研究員和清潔工人三種。維修員負責設施的保養維修；研究員構思新類型設施的意念；清潔工人不用說，皆因不乾淨的地方不可能吸引遊客再度光臨。
7. 收支表：顯示動物園的收支經營走勢。
8. 追蹤遊客：這有助於了解遊客在動物園的行走方向，有什麼用呢？一些遊客不常去的地方可能有著位置上之問題，是不是位處道路的小分枝？或者該處的魅力太低？
9. 廣告宣傳：有時遊客太少不是出於動物園的設計有問題，其他原因包括位處偏僻、知名度不足、交通不便…這些可通過廣告宣傳去補救，或透過賄賂公車會社來加密行經動物園的巴士班次(小朋友不要學這招）。
10. 觀看遊客情報：遊客的意見對動物園的前途有莫大影響，盡可能都滿足各位米飯班主的要求吧。

最後提醒玩者，開放動物園時要點選大門的入口以打開「門票視窗」，並決定入場費。嗯？這些都列在說明書上了嗎？啊！這段是寫給沒有或不看說明書的仁兄看的。





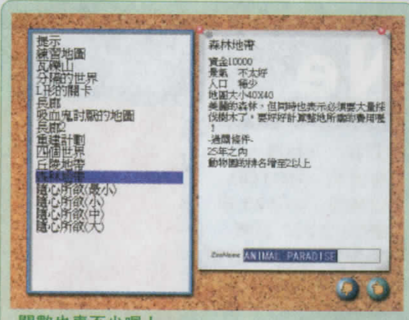




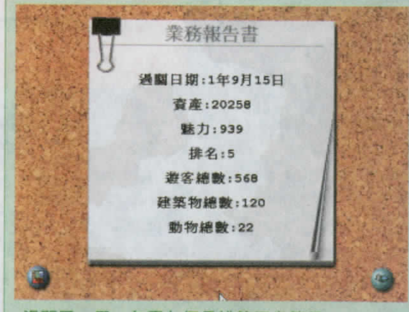


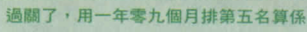
收入

收入	
入場費收入	6550
商店營業額	7640
動物販賣	600
支出	
薪水	800
商店採購	1860
建築物維持費	1114
整地	0
建築物建設	1620
廣告費	0
賄賂費	0
飼育費	520
動物購入	640
總收入	14790
總（月末）支出	6554(4294)
總收支	8236



關數也真不少喔！





過關了，用一年零九個月排第五名算係



有碟話碟

TEXT：時雨

GLOBAL COMMUNICATION

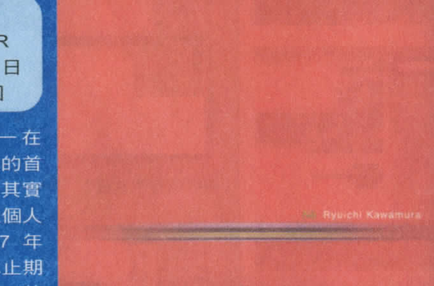
主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORDS
發售日：4月25日
價格：1050日圓

上一陣子筆者聽的CD全都是女ARTIST，今期於是轉一轉口味，主攻男ARTIST。首先登場的是GLAY的新SINGLE《GLOBAL COMMUNICATION》，不說不知原來這是本年他們的首張SINGLE，但可能因為他們經常都有新作推出，所以感覺上並不太過震撼，加上樂曲本身也……（笑）可能是之前《MERMAID》和《MISSING YOU》的成績比較好的關係，這首SINGLE作品便真的顯得十分普通，MELODY本身並沒有一般GLAY的SINGLE之質素，聽起來總是覺得它太過保守，欠缺了點「火氣」。不過幸好JIRO的BASS仍然出色，建議大家專心聽聽這首歌KARAOKE版，可能會它有所改觀。C/W的《GOOD MORNING N.Y.C》歌詞完全是「玩野」之作，很有新鮮感，但也算不上是名作……期待GLAY下次表現可以好些啦！



Ne

主唱：河村隆一
發售商：VICTOR
發售日：4月25日
價格：1260日圓



這是河村隆一在LUNA SEA解散後的首張個人SINGLE。其實他已不是第一次以個人名義出碟，在97年LUNA SEA活動休止期間，河村隆一的《LOVE》大碟已經賣過滿堂紅，那時候起河村轉走BALLAD路線的傾向已十分明顯。今次這首《Ne》正如本人所說的目標一樣：「我希望能創作出大家喜愛的旋律。」，這是首「萬人向」的BALLAD LOVE SONG，聽起來的確非常悅耳和舒服，歌詞裡面重覆出現了十幾次的「Ne」絕對可以迷死一眾女歌迷（笑），但相信死忠的LUNA SEA的歌迷聽了後一定會不滿……筆者雖然不討厭河村隆一這種風格，但在現今的日本音樂市場，純POP SONG是很難立足的，看了ORICON上這首歌的排名，筆者也不禁為河村擔心起來……

VISUAL SOFT

神探俏嬌娃 CHARLIE'S ANGLES



發售日：6月25日
發售商：SONY PICTURES
價格：3800日圓
導演：McG
演員：金美倫戴雅絲、祖娜芭莉摩亞、劉玉玲、標梅利

《神探俏嬌娃》是70年代一套極受歡迎的美國電視劇集，而在去年電影公司將它重新電影化，並找來了金美倫戴雅絲、祖娜芭莉摩亞和劉玉玲等荷里活女明星主演。片中基本上延續了一貫美國式笑片的特式──誇張、無厘頭、卡通化，大家可以想像它的笑料是占基利《神探飛機頭》的類型，香港人雖然未必受落，但片中的中國功夫仍然打得出色，武術指導袁祥仁應記一功。片中另一個賣點是三位女星都能夠表演出水準來，而且還有不少男觀眾喜歡的要素（笑），單是看她們身上千變萬化的服裝和打扮（COSPLAY？）都已經值回票價了。本DVD的映像特典非常豐富，由製作過程、NG片段到預告片、MTV都有收錄！喜歡這三位女星的朋友不容錯過。







STORY

三位充滿個性的美女偵探收到了波士神秘人查理的最新指令，原來洛斯科技總裁和他設計的聲音辨別追蹤軟件一起被壞人綁架了，而俏嬌娃的任務便是要將他救出。於是她們出盡辦法找機會接近洛斯科技的對手公司總裁高雲……本來任務一切都十分順利，但某天俏嬌娃的其中一人迪蘭收到一個神秘電話，它令眾人陷入了絕命的危機之中！







JP-Idol Sniper

TEXT：MARKS

片瀨那奈

Katase Nana

大家可能覺得今次的美少女有點似曾相識的感覺，這是因為她曾在松嶋菜菜子和竹野內 豐主演的「冰之世界」中飾演追田七海。現時十九歲片瀨那奈因為擔任「JJ」等女性月刊雜誌的雜誌模特兒，而開始在98年踏足藝能界，除之「冰之世界」之外，亦參與過如「G.T.O SPECIAL」、「新宿暴走救急隊」等多套電視劇集。至於現在正為松下電器演出「靚靚小組」系列廣告。

PROFILE

姓名：小島那奈子 /Kojima Nanako
出生日期：1981 年11 月7 日
年齡：19 歲
出身地：東京都
星座：天蠍座
身高：172cm
血型：A 型
興趣：鋼琴、所有運動、讀書

《RIBON》台柱漫畫壽蘭TV動畫化!

超GALS！ 壽蘭

Anime Paradise

每星期日8:30am於東京TV系播放

TEXT：小悠

日本少女漫畫月刊《RIBON》是日本少女漫畫界之中有領導地位，而當中的台柱漫畫家除了《小孩子的玩具》的小花美穗、《神風怪盜貞德》的種村有菜和《果醬少年》的吉住涉。他們的作品也有同一個特點，便是作為台柱漫畫作品之餘也是動漫化的作品來。而這一套比較起種村的《神風怪盜貞德》更早連載的作品，又怎麼會不相繼進行動畫化呢？而且《RIBON》每一年也會推出一套TV動畫，是將其下連載作品搬上螢光幕的進化來，可說是傳統之一來呢！而今次被選中的作品便是由藤井美穗奈原著的《超GALS！》。在月刊各個的連載作品之中，藤井的作品可以說得上是最為接近現代時下潮流了。原著者是會經常走到年輕人熱點的街道，找一些新奇的事物加進去故事之中，例如少女心態、衣物手飾、街頭美食、還有涉谷的實景也會加在作品之中！今次的TV動畫化可以說是日本新潮少年們的生活寫照。









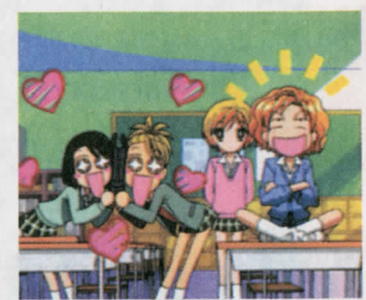
最強的GALS 最強的STAFF

跟據動畫月刊《ANIMEDIA》的男女支持率調查所得，這套作品的人氣程度不單止是相當之高，而且喜歡看這套作品的有8成多是女性來！這也許是因為作品是少女漫畫的關係吧。不過在TV動畫化之後男性票支持率相信會有所增加，連筆者本身也是有看原著的呢（笑）。製作班底方面監督是小林常夫、分鏡是久保田雅史、人物設定是楠本佑子和田中比呂人、美術監督是東潤一、色彩設定是佐藤佑子、而音樂則由七瀨光負責。各位可愛的讀者敬請期待呢！

蘭與同伴的涉谷物語

TV動畫版的完成度相當之高，也沒有設計過原創角色，有看過原著的話是更加有親切感。而動畫版的故事基本上和原著的差不多，也是一個環繞著女主角壽蘭而發生的，有朋友和朋友之間的友情故事，學園生活的胡鬧描寫，還有人物們的戀愛關係，這些也是少女漫畫不可劃缺的要素來。在《超GALS！壽蘭》之中會把原著的人物關係搬上螢光幕之上，蘭與裕也那似是而非的關係，之後他的情敵黑井達樹也會登場。而綾對麗是抱有好感的，可是麗卻沒有在意。而蘭的同學美由是和蘭的兄長大和是戀人來，在TV動畫版會否不同呢？另一方面，在第5話蘭的競敵將會正式出現，便是池袋的本田真美了。蘭是涉谷最強的女生，當然是要有池袋來的才能相比吧！





GPS美術學會

GPS ATR CLUB

By 小悠

各位可愛的讀者好，由於隨風小姐的離開所以本專欄會由我小悠來接手，所以望請大家多多指教。哈哈，回想筆者也有年多沒有再評過畫呢！而且筆者也對畫畫的知識不太多，所以評得不太好的地方還請各位見諒，不要不寄畫來哦。而今次來稿的作品之中也有高水準的畫呢！各位喜歡畫畫的朋友可以互相參長一下。



優

比例：B 構圖：B+ 技巧：B+ 上色：B-

Pink Evil

很可惜呢……隨風小姐已經離開了GPPS，但她知道妳的問候也會很開心。這次也是我第一次在這裡評作品，多多指教。說回畫吧！木顏色和Marker的配搭是在和諧之中帶有鮮艷的感覺，可是構圖是亂了一點和上色有多少出界，畫面的感覺也有多少的髒。



比例：B- 構圖：B- 技巧：C+ 上色：C+

Star away

《FF7》的男主角二人在妳的筆下化成為另一種感覺，人物的姿態也是很帥呢。可惜在比例上有多少失手，加上上色和技巧也未熟練，所以還要努力地磨練一下上色的技巧啊！



比例：B- 構圖：B- 技巧：C+ 上色：B-

宮澤花野（比阿馬）

其實這位少女沒有拿著劍的時候比較美呢，不過四肢方面手部不錯，可是腳部掌握得未夠。背景太簡單，而上色還要花多一些功夫才行。



良

比例：B 構圖：B 技巧：B- 上色：B+

Pisces

整體的感覺十分清楚整潔，這個是水彩的特色之一。另一方面構圖簡單是重點之一，筆者最欣賞的地方是畫面角度的取材，是由高向低望的。而人物的表情也是掌握得不錯。



良

比例：B- 構圖：B 技巧：B- 上色：B-

雪野～～酸酸的

畫中的二人是《心跳回憶2》登場過的某位女角呢！（笑）這個作品有三個出色的地方，一是取鏡的角度是鳥瞰的，令人物的構圖不同。二是背景，木顏色和粉彩是合得來的東西。三是為人物打陰影，雖然打得未夠熟練，可是願意試已經是不錯的了！

比例：C+ 構圖：C+ 技巧：C 上色：C



謝家豪

8歲可以畫出如此神似的滾球獸真的是十分出色呢，加上這個滾球獸的表情掌握得不錯哦，小孩子是少有願意畫表情的，因為也不是容易。背景和上色方面也幼嫩，但是日子有功的話一定會有大成的哦！

投稿須知

1. 大小不得超過 29.7cm x 21cm （A4）
2. 歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No 、地址和電話No 。
3. 畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPPS收



Toy Raider

TEXT：小悠

コゲどんぼ先生《ぴたテン》女主角入魂登場！

上次介紹給大家的集換式紙牌桌面戰棋是否很有趣呢？如果大家想試玩的話是可以參加我們和魔洞神龍創作組合作舉行的Pearland Tourment，這個是利用魔洞神龍世界作為背景進行遊戲呢！而且除了戰棋遊戲之外，大家還可以參與到設計自己的角色在這次的故事之中有什麼行動，是真正的RPG來呢。說回這裡吧！大家有沒有看過或是聽過有一套作品叫《DI GI CARET》呢？這個不論在動畫和漫畫也十分受歡迎的作品是由コゲどんぼ先生原著的，他現在除了在日本漫畫月刊上有連載之外，還有為CARD GAME設計不同的咭。他的作品之中還有一套是在《電擊COMIC ガオ》中連載的，名為《ぴたテン》，是有關天使的有趣故事來。筆者今次是想為大家介紹一個新的首辦，它便是這套作品的女主角美紗了。

首辦市場的變化

少女首辦一向在首辦模型界之中有不可動搖的地位，當中是以《我的愛神》的少女首辦為行內高LEVEL 的作品系列。可是近年來這個以女神主導的首辦模型界開始有不少的衝擊出現，例如《新世紀EVA》和《CARDCAPTOR SAKURA》的入侵，以及各大動畫和遊戲的人物設定十分出色，令現在於人物首辦方面多了不少新作品。而且這些作品的質素也決不會是低的，就是連完成品組合KIT也有直迫首辦模型的LEVEL。可是首辦模型於現代也進行了不少的革新來吸引大家，例如是細緻的道具，可動的關節和限定推出的已完成作品。這是對於沒有組合首辦經驗的朋友來說是十分吸引的地方來，而且限定版的質素比較高，加上價格也較給店子完成的平。這樣使首辦模型變得不再是遙遙在望的東西，自己也可以有一個喜歡的首辦作品為家中作裝飾。

《ぴたテン》美紗



這個新的首辦由宮川武作為原形師進行立體化的，突出的地方是這個作品能夠充分表現美紗在漫畫原著之中那柔美的感覺，FANS們絕對是不容錯過啊！重點在於它的裙子和長髮所表現的空間感，還有是它整體的質感十分自然。於姿態上能夠表達出飄逸感，衣服的紋理細緻這點是不能否認的，加上表情方面掌握得有原著コゲどんぼ先生的風格，又怎麼說不是入魂之作？這個除了有未完成品可以讓大家回去組合之外，也是有限定生產的已完成版。而宮川氏也將會為《ぴたテン》的另一個女角紫亞進行立體首辦化，各位コゲどんぼFANS真的要勿切留意！

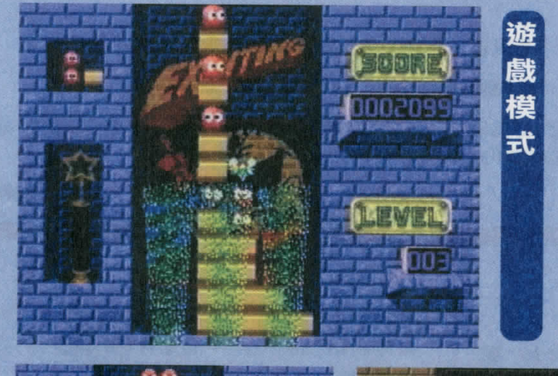
懷古錄

俄羅斯方塊加上食鬼等於………

在日本的遊戲廠商之中，除了有自己生產遊戲平台的SEGA、任天堂和SONY這些大廠之外，還有許多主力在於設計遊戲軟件的廠商，而且它們的歷史也不會比以上的大廠為小。《食鬼》這個傳奇遊戲的名字相信無人不知了，這個遊戲是在未出現正式遊戲平台的時候已經出現了。它起源於電腦之上，再步入街頭巷尾的遊戲機中心。而創造這個傳奇遊戲的便是NAMCO了，《食鬼》成為了NAMCO的標誌，不論是NAMCO遊戲機中心用的代幣上有食鬼，連現在的代表人物古羅洛亞的帽子上也有食鬼，影響是否十分深遠呢？今次筆者為大家的便是《食鬼》在1993年和SEGA合作推出的方塊遊戲《PAK-ATTACK》，現在便來簡單介紹一下吧！

TEXT：小悠

遊戲模式

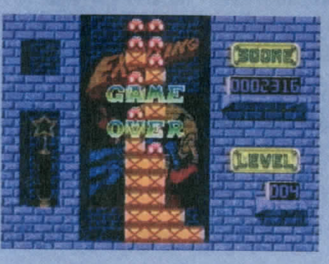


這個方塊一共是有三個遊戲模式可以供大家選擇的，包括是單人過版的NORMAL MODE、時限過版的PUZZLE MODE和與其他朋友一起玩的VERSUS MODE。現在由這個遊戲的主要模式SINGLE MODE開始說起吧！在遊戲開始的時候是會請大家選擇三種難度的，是EASY、NORMAL、HARD和HYPER。難度的主要分別是在於方塊下跌的速度和方塊的種類，難度越是高被吃的鬼便會越多。基本上系統跟傳統的俄羅斯方塊沒有什麼大分別，主要是吃得越來越的行數去突破關數，越是高的關數方塊下跌的速度便越快。當方塊堆積至頂的時候玩者便會輸掉，所以除了如何思考怎麼樣放方塊之外，也需要想想如何清理出現的鬼鬼。PUZZLE MODE是在SET好了的版圖之中用最快的方式過關，而使用的方塊是有限制數目的。玩者用最快的速度和最少的方塊完成過版便會有GOOD，而用上三個方塊便不會有這個了。假若用盡了限制的方塊時便會GAME OVER。VERSUS MODE是讓玩者和朋友對戰的模式，玩法和NORMAL MODE是一樣的，但是每次吃掉鬼的時候便會將它們轉移給對手！是玩三局的。主要的對戰法是盡快吃多一點的鬼，去使魔法棒力量滿出妖精，這樣不單止是可以把屯積的鬼鬼消除，令方塊回復正常，也可以一次過將自己的鬼鬼推向對手！使他回不過氣來便可以順利勝出。

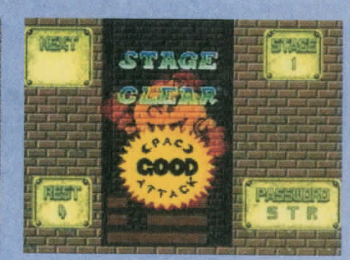
遊戲玩法

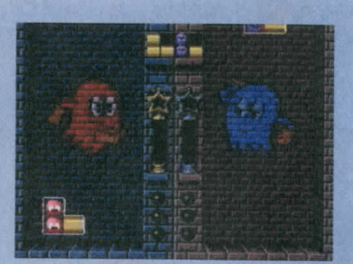
而這個遊戲的主要玩法是和傳統的俄羅斯方塊一樣，吃掉一行完整的方塊便得分，而除了得分之外這個遊戲加了一種東西，便是我們的主角食鬼。在掉下的方塊之中有被吃的鬼，玩者必須要利用一些間中出現的食鬼去吃掉阻塞方塊的鬼，這樣才可以順利完成一行一行的。而在畫面的右側是有玩者的積分統計，還有一個魔法棒，這個魔法棒在食鬼吃不少的鬼鬼時會增加力量，當力量滿了方塊之中便會出現妖精。這個妖精放在那兒，那兒以下的所有鬼鬼也會消失。VERSUS MODE的時候更加是將吃了的鬼鬼轉移給對手，所以用妖精的確是能夠有一發逆轉的力量！另一方面，玩者是需要多多留意食鬼出現時向左一或向右，因為這樣是會影響到它在降下之後走向那兒，吃不吃到目標的鬼也是十分重要啊！

遊戲模式











駱克道33號。

大家好！這個「GPPS信箱」是歡迎各位讀者來信發問有關PS或PS2遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問較少，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~GPPS信箱」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPPS的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」，寄信來的話封面請注明「GPPS信箱」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2遊戲的或是我們GPPS的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們是絕對會盡量回應大家的問題呢。如果來信有什麼特別的問題是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中是可以提出的，我們會將信件轉交給他的了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

編輯部

TO：GPPS編輯部

Hello！大家好，我是小玲。是貴刊的新讀者來呢，所以望請各位多多指教！本人其實並不是完全喜歡打機的遊戲機迷來，也沒有常玩什麼PS和PS2的遊戲。可是近來在GBA推出之後我便開始喜歡玩了，所以有一些有關GBA的問題，希望大家可以抽中解答吧。

1）GBA有沒有像GB一樣的照明配件等東西呢？

2）GBA是可以作對戰的吧？

3）GBA其實可不可以用來玩GB的遊戲盒帶呢？

4）GPPS會不會介紹多一點GBA的遊戲呢？

5）SEGA會不會在GBA上推出遊戲呢？

6）編輯覺得GBA的《惡魔城》值不值得買呢？

7）編輯會不會交筆友的呢？

祝

GPPS編輯部事事順利

小玲

TO：小玲

妳好，先多謝妳的支持，日後還請多多指教。在GBA推出之後的確又是吸引了一些原本不太接觸遊戲機的朋友打機呢！這也是因為GBA的質素相當高之餘，又可以拿出街玩的確是十分方便。加上現在GBA的價格又不是太貴，手提機之中當然會是首選了。

1）有的是有的，其實是和GB差不多，在大部份的遊戲店舖也是有這些配件出售，例如放大鏡、照明燈和擴音器等等。

2）當然是可以了！但是首要條件是遊戲是否對應2P，接著是需要有兩部GBA和對打線才可以玩對戰。

3）也是可以的，不論是GB或是GBC的遊戲盒帶，GBA也是可以對應使用的。

4）會呢！在GBA推出越來越多遊戲的時候我們也會介紹更多有關的情報給大家。

5）這個暫時未有正式公佈呢，可是相信合作不會是太久的事情來。

6）值！這個作品絕對是GBA機的擁有者值得一玩的遊戲來。

7）由於我們將會搬寫字樓，所以地址方面也會改一改，妳可以寄來給我們指定那一位編輯的。

GPPS編輯部

TO：GPPS編輯部

我第八點四次來信，希望貴 刊能解答我的問題:

1.請問Play Station遊戲(Vigilante 8 2nd offnse)，有什麼隱藏模式，隱藏密碼，隱藏賽道及隱藏秘技？(請詳細解釋)另外，可不可以提供有關該遊戲的所有金手指給我呢？？

2.另外，請問Play Station遊戲《陸行鳥賽車~幻界之路》怎樣利用金手指，令死魔法(骷髏\頭魔法)變成Level 3，攻擊敵人呢？（提供該金手指密碼）

問題到此！！

祝:健康.快樂

卓文上



TO：卓文

實在是十分抱歉，不是我們連續多次沒有解答你所提出的問題，而是你的問題我們實在是無能為力替你去解答，因為我們書刊的宗旨是不鼓吹玩者使用金手指的。

1）我們只是對《Vigilante 8 2nd offnse》作過簡單的介紹，所以不能詳細解答你的問題。

2）不能作答

FROM：GPPS編輯部



銷售榜

香港



NO.1 GRAN TURISMO 3 A-spec
PlayStation 2 ／RAC ■SCEI ／6800 日圓



NO.2 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5
PlayStation 2 ／SPT ／■KONAMI ／開啟價格



NO.3 超級機械人大戰 α 外傳
PlayStation ／SLG ／■BANPRESTO ／6980 日圓

NO.4 ARMORED CORE 2~ANOTHER AGE
PlayStation 2 ／FROM SOFTWARE ／SLG ／6800 日圓

NO.5 決戰 II
PlayStation 2 ／KOEI ／SLG ／7800 日圓

日本



NO.1 1 st GRAN TURISMO 3 A-spec
PlayStation 2 ／RAC ■SCEI ／6800 日圓 ／銷量：748,893



NO.2 ONE PIECE GRAND BATTLE
PlayStation ／ACT ／■BANDAI ／5800 日圓 ／銷量：85,680



NO.3 ARMORED CORE 2~ANOTHER AGE
PlayStation 2 ／SLG ／■FROM SOFTWARE ／6800 日圓 ／銷量：59,398

NO.4 4th 超級機械人大戰 α 外傳
PlayStation ／BANPRESTO ／SLG ／6980 日圓 ／銷量：59398

NO.5 5th SD GUNDAM G GENERATION-F.I.F
PlayStation 2 ／BANDAI ／SLG ／3800 日圓 ／銷量：55,114

期待榜。

RANKING << HK AND JAPAN

RANKING<<

香港



NO.1 164 票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 110 票
(PS2) Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (KONAMI)



NO.3 78 票
(PS2) Devil May Cry (CAPCOM)

NO.4 (PS2) 鬼武者 2[CAPCOM] 73 票

NO.5 (PS2) 牧場物語～將心燃點起來 (Victor Interactive Software) 71 票

日本



NO.1 2568 票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 1467 票
(PS2) FINAL FANTASY XI (SQUARE)



NO.3 1089 票
(PS2) STAR OCEAN 3 (ENIX)

NO.4 (PS2) 幻想水滸傳 III (KONAMI) 797 票

NO.5 (PS2) Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (KONAMI) 745 票

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

期待榜-香港（不限遊戲數目）

遊戲名稱：：＿＿＿＿＿＿＿＿



※日本資料來源至日本遊戲雜誌「The PlayStation」5/25 號

截止日期：6 月 1 日

今期獎品

機動戰士 Vol.1~SIDE 7~海報	1 名
鬼武者海報	1 名

GPM PS vol.1 0 期得獎名單

鬼武者海報	1 名	鄭家富 K419XXX(X)
櫻大戰 3 海報	1 名	龔國新 K583XXX(X)



TEXT：最下流帝王

秘之卷

我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為:

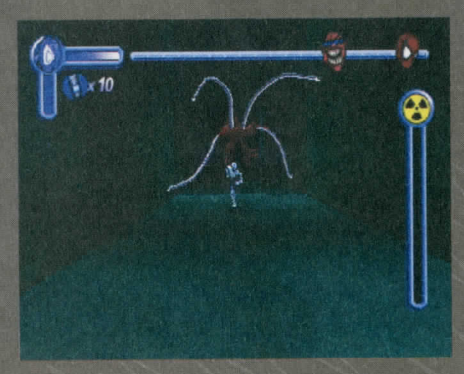
免許皆傳	港幣 500 元
無雙三段	港幣 300 元
天地二段	港幣 200 元
秘傳卷軸	港幣 100 元
咀咒卷軸	走火入魔呀你!

SPIDER-MAN

大量CHEAT！！

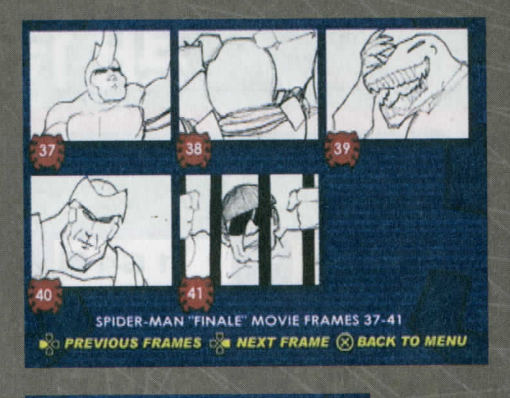
DREAMCAST、PlayStation美日版，Spider-Man的CHEAT我諗好多人都知，不如就選一些有趣的跟大家分享(輸入CHEAT的項目在「SPECIAL」之內)。

STAN LEE：旁白變成SPIDER-MAN的原創者Stan Lee
ALLSIXCC：ALL COMIC BOOK COVERS（全漫畫封面）
DULUX：BIG HEAD（大頭模式）
WATCH_EM：MOVIE VIEWER（睇電影）
STRUDL：WEBBING（無限蜘蛛網）



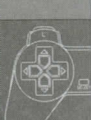








評價：無雙三段
機關：PlayStation
傳受者：邪道流師範



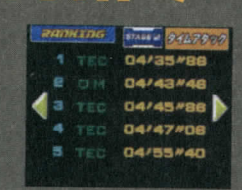
TIME CRISIS Project Titan

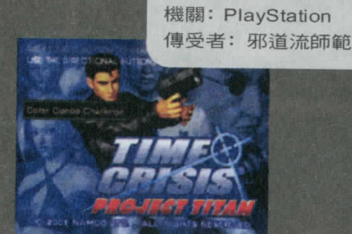
增加 Continue & Life 的指令

評價：無雙三段
機關：PlayStation
傳受者：邪道流師範

遊戲中途沒有Save功能，萬一失手要再打過就很不值了。這兒公開一個增加Continue & Life 次數的指令，相信有助於大家打爆機。

於Mode Select 畫面順序輸入A七次、B六次、A五次的指令再開始遊戲（成功輸入時會聽到Stage Clear 的效果音），就會發覺是由Continue 9次、Life 5個的狀態開始。假如使用一般手掣，就按對應GUNCON A、B的掣即OK。這秘技不能用在Time Attack Mode。





兩個隱藏的 Time Attack Mode

評價：無雙三段
機關：PlayStation
傳受者：邪道流師範

於Time Attack Mode 的第2關中取得第1位，便可以玩到隱藏的Color Combo Challenge 模式。這模式要在標題畫面中選擇，然後再揀Time Attack Mode就能夠玩到了。同樣於Time Attack Mode 的第3關中取得第1位，Time Bonus Challenge 就會出現。

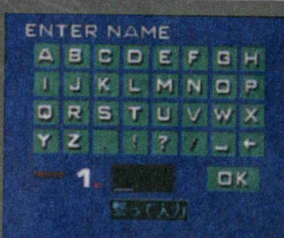




在 Time Attack Mode 中取得第1位的方法

當然，同Time Bonus有關的敵人要殺得一個不留。由於敵人都以同一模式（Pattern）出現，自己心裡就可以定下一個攻擊的先後次序。最重要是打Boss得法，識打Form. 可以打少數十秒。例如第2關Boss被人打中兩次就會移過對面；第三關Boss則要快速搞掂正面→左面→右面，在忍者出現前將他們射死。





Color Combo Challenge

連續射殺同色的敵人令分數增加，其實易學難精，因為留然等待敵人變色才射擊有Time Over的危險，也不可能獲得高分。此外，紅黃藍色以外的敵人即使射中也不會使COMBO中斷。

規則

・嘍囉每兩秒鐘依藍→紅→黃的次序變色
・連續射殺同色敵人會獎分，射中不同色的敵人會變回基本分數(10分)
・2／3秒內連殺同色敵人能令獎分加倍

Time Bonus Challenge

時限為原來一半，沒有Time Extend ，但所有敵人均有Time Bonus。只是實際玩過後才知時間其實是非常緊迫的，基本上要將所有敵人全滅，否則幾乎無可能過關。

網頁的 Time Attack 比賽大會

在NAMCO 的網頁正舉行Time Attack 比賽，達成記錄後在輸入名字畫面按著AB ，在空白地方射擊五次，令PASSWORD 顯示出來。要將之記下，因為有了這PASSWORD ，有關方面才會承認玩者的分數。詳情請參考《TIME CRISIS Project Titan》的公式網址：
http://www.namco.co.jp/home/cs/ps/timecrissi-pt/index.html

Tony Hawk's PRO SKATER 2

三個神奇秘技

評價：天地二段
機關：PlayStation
傳受者：邪道流師範

這些秘技可以在任何模式的任何時刻中使用，只要按Pause 後再輸入適當指令…。

全GAPS 取得：
按著L1掣再順序輸入↓、↑、←、←、○、←、↑、△、△、↑、→、□、□、↑、╳的指令，再選END RUN 退出。
DISCO MODE：
按著L1掣再順序輸入↓、↑、□、○、↑、←、↑、╳的指令，再選擇RETRY。
SLOW MOTION：
按著L1掣再順序輸入○、↑、△、□、╳、△、○的指令，再選擇CONTINUE 。

成功之後畫面會震一震，如果想Cancel 秘技，只消按一下RESET 就OK 。

全GAPS 取得

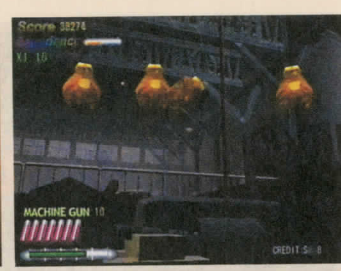
All Gaps Clear 之外，還有一名叫PRIVATE CARRERA的女滑板手出現(隱藏人物），她是遊戲中的唯一一位女將。

DISCO MODE & SLOW MOTION

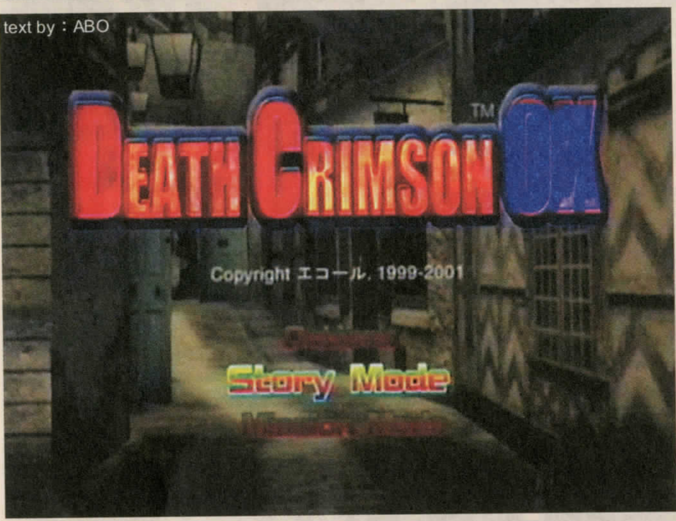
Disco Mode…遊戲期間會加插Disco 般的迷幻燈光效果。
Slow Motion…顧名思義是一個慢動作模式。





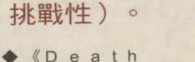
text by：ABO



DEATH CRIMSON OX
最下位帝王載譽歸來？

生產商：ECOLE
售價：5800 日圓
容量：GD ROM
記憶：8 Block
發售日：發售中
對應 VGA／DREAMCAST GUN
DC／STG

提起《Death Crimson》系列，大家都會津津樂道。皆因Saturn 出第一集時，它在機迷之間引起「極大回響」。DREAMCAST 的《Death Crimson 2》又如何呢？加入冒險模式(有解謎成份)、自由視點、慘叫聲設定令它變成一隻不簡單的遊戲，老實說筆者當日也很不簡單地將它Clear 了。及至5月10日發售的《Death Crimson OX》，已「進化」成一隻很單純、很慳皮的鎗Game。主角用回前作兩人、上集出現的敵人和首腦大量現身、3D 人物手指殭硬，面無表情，像失去靈魂的軀殼、血色改用綠色…。用DREAMCAST GUN 時將Reload轉Auto，實際玩落就知道什麼叫瘋狂掃射了(雖然這樣玩好似全無挑戰性)。


◆《Death Crimson 2》畫面



爽快、暢快、豪快



《Death Crimson OX》的節奏感更強於上集，例如當敵人放Laser 時將他擊殺，那條Laser仍然會射中自己的。對於一些放刀出導彈的敵人，則可用「實彈擊落」的技能。

好一個連射但不好亂射

畫面左上角的是經驗值棒，打中敵人時經驗上升，打失了則下降。貯滿經驗值時會回復體力（在Bullet Mode 中則補充彈藥）。當發現一些敵人「死得好慢」(見「上海灘」中周〇發被亂鎗掃射一幕)時，就是連射時機，如同出COMBO 一樣，此時經驗值會加得特別快。

攻擊位置與損傷關係



知道什麼叫Head Shot嗎？那是狙擊手專瞄準敵人頭部來打的技倆，被擊中的話大概也不能活命了。同理，在《OX》中即使面對同一個敵人，要是打他頭部會比打手打腳更有效率。

MACHINE GUN

在版圖中打中某種植物時會獲得使用Machine Gun 的機會。顧名思義，Machine Gun 會令連射率增高，然而使用前必須要將板機拉下一段時間，造成一段攻擊真空期。因此實戰時都是待清場後才「貯氣」。

STAGE 1／AZALEA STREET
BOSS／Sword the stink


◆首腦的弱點是他的巨劍。

STAGE 2／ZAHHOU
BOSS／Gloves


◆牠的甲殼是打不穿的，等牠起身咆哮時才是攻擊的時機。

STAGE 3／POLVENIR
BOSS／Karin


◆靈活的Karin 會瞬間移動的舞步，然後出其不意地在主角面前發動攻勢。

STAGE 4／DESERT
BOSS／BARMIA


◆沙漠的巨蟲最擅長兩條一齊攻擊，逐一射死牠們！

STAGE 5／FACTORY
BOSS／Tracery


◆先打主體旁邊的四個衛星，全數擊落後就可以開始連射了。

STAGE 6／SAFFAR
BOSS／SMO ZAZA


◆最終BOSS 有三種形態（正常、銀、金），打法都是等牠跳到面前時就狂掃其面部。



我問你答

TEXT：小悠
參考書籍：《三國志 V MASTER BOOK》

我問你答 --The King of the Quiz 三國志 V 編

在中國的四大經典裡，包括《紅縷夢》、《水滸傳》、《三國演義》和《西遊記》。它們各有特色，其中最能影響日本文化的便是《西遊記》和《三國演義》了。在三國時代之中每一個人物也是傳奇，讓他們的豐富個性和傳奇故事流傳下去，在日本除了可以藉著閱讀文學之外便在遊戲之上。今次筆者拿出來考考大家的便是SLG遊戲名作《三國志》系列了，看看大家對歷史還是對遊戲較為熟悉。



1）封面之中一共出現了四個人物，當中那位女性是誰？
- a）陳圓圓
- b）貂禪
- c）楊貴妃
- d）王昭君

2）封面之中由上至下三個人物的排列是？
- a）曹操、孫權、劉備
- b）曹操、劉備、孫權
- c）孫權、曹操、劉備
- d）孫權、劉備、曹操

3）圖中趙雲手中的是什麼武器？

4）圖中的張飛使用的蛇矛有多長？

5）「人中呂布，馬中赤兔」的赤兔馬最後屬於誰人？

6）技巧「落雷」是什麼情況下才可以使用呢？
- a）豪雨
- b）霧
- c）天晴
- d）天陰

7）徐庶口中所說的「臥龍鳳雛」是那兩位隱士呢？
- a）諸葛亮和龐統
- b）諸葛亮和法正
- c）諸葛亮和陸遜
- d）諸葛亮和蔣婉

8）曹操有多少個兒子在這個遊戲之中登場呢？
- a）3 個
- b）2 個
- c）4 個
- d）5 個

9）與青釭劍一對的是什麼劍？

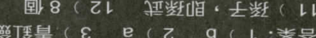
10）如何才可以武將的領兵數目增加呢？

11）孫權等一家是什麼名將的後人？

12）遊戲之中有多少個諸葛家的人物登場呢？







答案：1）b　2）a　3）青釭劍　4）一丈八尺　5）關羽　6）a　7）a　8）a　9）倚天劍　10）上升勇名和進行修行　11）孫子，即孫武　12）8 個



魔洞神龍RPG Les Pearland SaGa

Pearland Workers

TEXT：陸Sir

《你期望一個怎樣的 TRPG 就做一個怎樣的世界(1)》

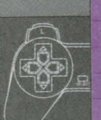
引言



有人問我是否玩D&D/AD&D，或是DM、帶新人嚮導等等，我想這都不是，我只是一個搞相關TRPG活動的人，角色的名稱並不是我要定位的，我關心是否搞出我所要的。以前我搞漫畫創作、之前搞高達活動、現在只是另一個模式的轉變，下一次又是一個新的形式。TRPG並不是陸sir的主要興趣，我的興趣是搞事，有事可搞就好了，所以當上了社工日日去搞東搞西。其實，TRPG的只是我的一件作品，一個學習的過程，透過它我嘗試把以前所學的東西，以它作為一個綜合的媒介，也滿足一下創造及控制一個世界的感覺。以前我把漫畫創作的東西加TRPG就創成了魔洞神龍短編小說。把閱讀幻想文學的電影及小說成了冒險的故事及NPC。把高達加立體戰棋再加TRPG成了GUNDAM0079TRPG。把帶領遊戲加入社會工作的義工組織成了PLAYER/DM訓練。把用電腦加TRPG成了珍珠大陸的電子書。TRPG只是一個過渡，如果我結婚一生了孩子，我也是一樣學習新事物，再教會他/她。作為四百呎是一個自我學習及實踐組織，一班人一同學習了東西就和其他人分享。漫畫、氣鎗、TRPG、WARGAME是其他人學了再教我的。所有人搞活動是試一試個人能力、向自己負責及分享樂趣的不二法門；搞得成功與否也是有經驗習得的，膽大、心細、面皮厚是經驗所至。我最後嘗試的當DM，間偈地這工作也有一段時間，有一點的個人心得，這是由實踐所得的，希望可以和各位分享。

這可能是一些偏門方法，它也是我得習得固有的經驗，我並不想大家去討論它是否「認可和合理」，反正它們和我的傷病一樣，是伴我一起有一段日子。我只是希望把這個我自己「認可和合理」的心得寫下，就如用一個畸怪的標本，如果有幸的話，它作為大家的參考及反面教材。這是只是一個適合陸sir專用的方法，是個人的條件而生出的DM方式，這是一個十分「土炮至上」的帶遊戲方式，正如其他興趣一樣，不同的人可以發展出他們自己的一套。帶遊戲是種藝術和修養，形式和果效因人而異，我相信人人也有他自己的方法。而在暫時，我對這個TRPG學習的功課中，我只是想它可以是:「簡單、明快、香港化」，及最近我看多了書本所以加多了一個要求-「詩意」。當然這只是一個理想，做不做，什麼做得到及做不到是後話，反正現在我搞過就一定有經驗的收獲。

你期望一個怎樣的TRPG就做一個怎樣的世界(1)



TRPG 是交誼遊戲

「玩 TRPG 是很輕鬆的，閒話家常，搞搞笑笑的建立一個共有幻想國，因為它只是一個交誼遊戲」。基於以前群體生活的經驗中玩 TRPG 是四百呎的交誼活動之一，我明白 TRPG 是一個共有的話題和關心所在，有了話題朋友間能更多接觸和溝通，你就有機會更進一步認識你的朋友。如果我們是一班賭仔，那麼賽馬的也是差不多的東西。人，永遠是這個活動的核心。



當然如果你有和陸 sir 差不多的惡趣味把它用作試刀的話，才會走火入魔去把什麼所學的、理念和創意也放入同一個 TRPG 世界中。



TRPG是召聚朋友一起談談笑笑的方法，所以不妨想這班人的喜好是什麼吧!! 喜歡浪漫史詩的、恐怖嚴肅的、輕鬆浪漫的、搞笑暴走的 TRPG，賽馬也有什麼 3T，連等等的選擇，不過這全都是一個個形式罷了。不論什麼形式及主題的TRPG，這個形式是可以串連起這一班朋友抓是重要，及未來加入的新朋友一同分享樂趣。極端的說法是，如果有一日大家發現有新的活動比TRPG更有交誼的作用，那就應掉下TRPG不玩，轉投新的興趣了。我們要知道TRPG只不過是一個工具，維多利亞公園的嬸嬸不論是打太極或法輪法，健體及交誼是為重要，一日有 TRPG 功具此功能，相信一定有一班人去支持和學習。

可惜，世界上未有其他遊戲像TRPG一樣的奇怪，TRPG 號稱是世界上獨一無二的遊戲，它不注重勝負，也不製造勝者為主的成功和失敗，在強調群體合作之時又能保持各人的能力互相協調，又不須用很多的資源；幻想力人皆有之，只要加以發揮就可以投入 TRPG 之中，在那個共同擁有的幻想世界中，嘗試去當一個英雄豪俠的苦樂。

TRPG 反映了人的心

朋友談談笑笑，高興的來高興的離去，言笑人物的經歷，透過這遊戲你認識了不少好朋友….上述的描繪，是否在你正在玩的TRPG中出現呢?當然，人是會有不同的情況，而他們的期望及言行也互不相同，有人的地方就有人的問題，大家一定口耳傳聞過不少古怪得可以的故事，那都是真人真事的 TRPG 趣聞，當中有笑有淚讓人哭笑不得。但你仍然相信 TRPG 是一個交誼遊戲嗎?

有人說:我們是玩「眾神的黃昏」，人物(神)的信徒追殺其他神祇，一次我的絕地武士正在看海，但眼前一片沙地，魚在地上掙扎，因為DM批準另一神祇把海蒸發了……

有人說:我們是玩D&D的，三年內我們用同一人物冒險，一次主持人出「黑球」(最強的魔法存在物)，所有隊友把寶物及功力傳給我，我一刀擊出



連所有附加值，達1000點以上並驅去它…

有人說:我的戰鬥教修士，一刀就打殺了50個山賊云云…

人的遊戲、和人的弱點

這些故事只是一小小的一小撮，所以TRPG是最特別，也是最獨一無二的遊戲，因為人性中的一切透過幻想力而得到肯定並在那個TRPG中創造的世界中確實的發生。這一切的不滿的發洩、慾求不滿、名、利、財、氣的期望，所以TRPG也是最沒有共同性的遊戲，因為參加者的不同，而遊戲也不同，一千個人就有一千種以上的TRPG形式，和成千上萬的狀況和問題。

TRPG 的交誼本質是有它的好處和世界獨一的優勢，因問題的核心是，它以人為本，形式又多變，所以問題也特別多，這裡陸 sir 所指的並不是遊戲規則上所引出的難題，我是指人和人之間的問題，只不過這些問題是透過了規則的理解和執行去包裝了那人際的狀況了，沾染了TRPG的色彩，看似是因遊戲而生的困難。

後話

有朋友問陸 sir 為什麼去把遊戲加入人際關係及領袖訓練的色彩，把TRPG混集了。其實我如開初所言把我的專長和 TRPG 融合為一，人際關係有助人掌握和他人的相處，領袖訓練方面就簡單，因為一個好領袖同時是一個好的參加者，人際關係本來就是 TRPG 的主旨。如果玩TRPG的人除了享受在共有的幻想世界中行俠技義，體會英雄的命運，同時也可以由這兩方面受益就更佳了。在中文版D&D中有一文「魔域奇遇的教育和社會意義」就是說明它的意義，陸 sir 是社工固然是受落。

The Pearland Planeswalker

TEXT：小悠

鐵澳公式設定內文版權為「四百呎」所有。原案：NPG，小矮人協力：『米亞米亞』－J『十三條石柱』－傻貓賢者『地底世界』－海明威Jr 地理





鐵澳位於大陸的東南方金山山脈的北方盡頭，大雪山雷刃峰上的守望谷之內，是珍珠大陸上唯一還和其他種族有聯系的矮人國家，居民人數不足一萬，除了矮人族之外，還有數百名人類和爺侏以此為家。大雪山上終年積雪，寒冰處處，守望谷的地面土地貧瘠，種到的農產品緊可以糊口，但是地底卻是另一個世界，有的洞穴氣候溫和潮濕，可以種出食用的蘑菇，有的則給熔岩包圍，而給發現最大的一個洞穴，足足有一個城的大小，裡面不單只有發光的青苔作為照明，而且有一個地下湖，提供清晰的水源，也藏有十分豐富而且優質的鐵礦和煤礦。鐵澳的居民就用這些地聖靈給他們的禮物，加上矮人工匠超凡的鍛冶技術，造成各式各樣的精鋼器具，賣到世界各地，來換取生活用品。

歷史



鐵澳本是矮人王國的一個邊境城堡『鋼鎚堡』，山下就是鼎鼎大名的不歸平原—四象原。話說當年群『龍』由深海上陸，一面互相攻擊，一面沿途破壞，矮人王國大半地方給弄至陸沉，就在『龍』群來到雷刃峰時，費娜妮羅帝國的神聖皇帝「聖占姆士大帝」，親率八十萬大軍剛好趕到救援，在四象原和『龍』群決一死戰。可是，雙方的實力就好像螢火想同日月爭輝，群『龍』巨口一張，『龍』焰之下八十萬大軍泰半灰風煙滅，四象原更被燒成死灰，不單只費國士兵軍心盡喪，連征戰連年的聖占姆士大帝也當場給這景象嚇傻。眼見快要全軍覆沒，這時七名聖騎士：「聖亞古」、「聖小比丘」、「聖加布」、「聖佐巴魯」、「聖哥瑪斯」、「聖巴達武」，「聖迪路」，帶領住一班忠肝義膽的騎士和奴隸兵，犧牲自己的性命，將『龍』群全數引向西面，不單止令數百名餘生的騎士能乘隙保護聖占姆士大帝撤退，鋼鎚堡也可以幸免於難。

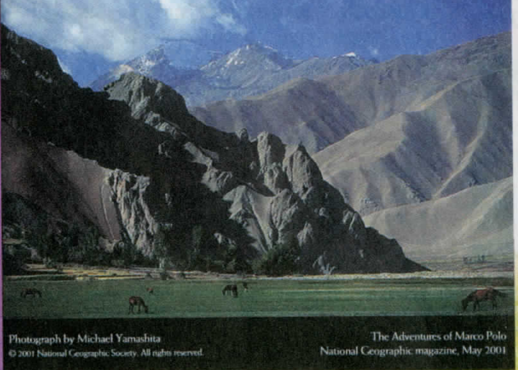


A Naturalist's Vision of Frontier America: William Bartram
Photograph by Annie Griffiths Belt, hand tinted by Jill Enfield
National Geographic magazine, March 2001



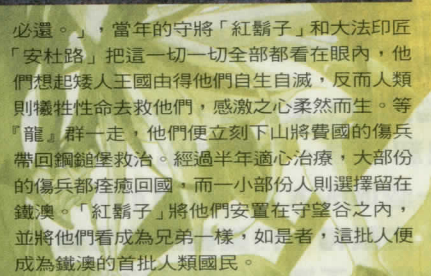
A Naturalist's Vision of Frontier America: William Bartram
Photograph by Annie Griffiths Belt, hand tinted by Jill Enfield
National Geographic magazine, March 2001

身為矮人有兩句格言：「有仇必報，有恩必還。」，當年的守將「紅鬚子」和大法印匠「安杜路」把這一切一切全部都看在眼內，他們想起矮人王國由得他們自生自滅，反而人類則犧牲性命去救他們，感激之心柔然而生。等『龍』群一走，他們便立刻下山將費國的傷兵帶回鋼鎚堡救治。經過半年適心治療，大部份的傷兵都痊癒回國，而一小部份人則選擇留在鐵澳。「紅鬚子」將他們安置在守望谷之內，並將他們看成為兄弟一樣，如是者，這批人便成為鐵澳的首批人類國民。



Photograph by Michael Yamashita

The Adventures of Marco Polo
National Geographic magazine, May 2001



Photograph by Kenneth Garrett

Paintings of the Spirit
National Geographic magazine, February 2001

不過，和平的日子總不會長久，龍禍過後很快矮人王國餘下的堡壘便分裂為以金山城地下要塞為首的金山派和以銀山城地下要塞為首的銀山派。為了由誰去承繼矮人王的寶座，兩派城堡在地面和地底，甚至在龍怒海上互相攻伐。金銀兩派為了擴張勢力，都曾派員去鐵澳遊說，希望鐵澳加入，但是來使通通都給「紅鬚子」罵個狗血淋頭，趕了回國。金山派為了報復，不單止將鐵澳地底的所有對外通道用大石頭封死，而且還派兵圍城，歷時一月。鐵澳的糧食本來就短缺，加上被圍，實在是支持不了，全國百姓明知自己必死無異，但是鐵澳從無加入任何一方的意思，反招殺身之禍，這怨口氣叫人怎嚥得下？矮人生性剛烈，此時此境就算是死也要和敵人轟轟烈烈打一場。就在「紅鬚子」準備打開城門之時，奇蹟發生了，突然之間，地動山移，雷刃峰一秒之間平地拔高出數百米，將敵軍完全隔離在山下。不單止這樣，在敵軍周圍的地底更噴出灼熱熔岩，嚇得金山城見狀立即撤兵。金銀兩派都認為是眾神出手相助，於是從此以後，都再沒有打鐵澳的主意。



A Naturalist's Vision of Frontier America: William Bartram
Photograph by Annie Griffiths Belt, hand tinted by Jill Enfield
National Geographic magazine, March 2001



A Naturalist's Vision of Frontier America: William Bartram
Photograph by Annie Griffiths Belt, hand tinted by Jill Enfield
National Geographic magazine, March 2001

政府架構

鐵澳由矮人族所統治，但自矮人王國滅亡後，王位一直懸空，而鐵澳的守將又非王族，所以當地最高的統治者還是以領主自稱，以視沒有譖越之意。現任的領主是第一代領主的孫兒「圓石」，協助他的還有三名顧問大臣：軍事大臣「無言以對」，財政大臣「抓破頭」和大法印匠「火花」。「圓石」性格和藹可親，和妻子X４剛誕下兒子X５。「無言以對」沈默寡言，「抓破頭」經常為小小事而煩惱，而「火花」則是四人中火氣最猛的一個。顧問大臣之位並非世襲，軍事和財政大臣之位，是由領主所委任，而大法印匠的位置，則是由師父傳給徒弟的，就算是領主本身也無權過問由誰來接任。人類和爺魯雖然同是鐵澳的居民，但除了有機會學到矮人族超凡的鍛冶技術外，是沒可能當上任何官識的，而直到目前為止，唯一一個能當上法印匠的非矮人，就只得二百年前的天才刀匠「天守左衛門」，而窮他一生的精力，也只能打造出一把藏有矮人法印的太刀『細雪』。

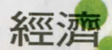
法印匠

法印匠在矮人的文化之中，佔了很重要的一個位置。他們除了是教育和發展矮人鍛治技術的一群精英之外，更加是唯一懂得製造矮人式魔法物品，也就是『法印』的工匠。法印匠在矮人族的地位崇高，在矮人王國未滅亡之前，全國的法印匠都收歸法印工會所管轄。法印工會的運作由十三名大法印匠所管理，分別代表了矮人族的十三個大法印：『光』、『闇』、『地』、『水』、『火』、『風』、『心』、『體』、『技』、『生』、『死』、『賢』和『皇』。由於大法印具有無比威力，而且製作過程危險萬分，稍有半點差池就必死無疑，所以每一名大法印匠，都是一子相傳，由師父挑選最聰明、最高悟性、最好手藝的弟子，將大法印的製法和大法印匠的位子傳給他。現時鐵澳的大法印匠，是掌管『技』大法印，金山城的大法印匠們是掌管『光』、『水』、『風』、『體』和『賢』，而銀山城的則是掌管『闇』、『地』、『火』、『心』和『生』。至於『死』印和『皇』印，在第三次龍禍後已經失傳。

要成為法印匠，首先必須精通所有矮人族的非魔法鍛治技術，然後是找法印匠收你為徒。以一般來說，經過五十至兩百年的修行，法印徒便應該學滿師，懂得製作一般的法印。這個時候，師父便會按傳統叫徒弟打造一把鐵鎚，作為畢業考試，只要師父覺得滿意，便算成功過關，徒弟從此便成為一位法印匠，可以選擇出外闖天下、收徒弟，又或者留在師父身邊繼續修行。鐵澳的大法印匠「火花」現時有三名弟子：「巨蛋」、「登山客」和「黑甲」，除了「黑甲」還未學滿師，「巨蛋」和「登山客」已經是正式的法印匠，而「登山客」也開始收徒。



經濟



矮人打造的物品，質優耐用，由其是兵器，在市場上可以賣到很高的價錢。在珍珠大陸，有錢賺的地方就有通商城邦連盟的人，他們看準了鐵澳生活物資短缺，就在這一點上，和鐵澳做起生意來。在每月的十五號，商聯便會派出商旅帶同糧食、麥酒、衣物和其它日用品和兵器的訂單來到雷刃峰下，和鐵澳的區民交換各種鋼製物品和一早訂購的兵器，再用更高的價錢，賣到其他的地方。雖然商聯多番遊說，條件也極之優厚，但鐵澳的法印匠一直也拒絕接下商聯開出的魔法武器的訂單。如果要訂購，買家必定要親身來到鐵澳找法印匠去談。無他的，矮人對於自己的法印要求十分高，情況嚴重到連使用者配不配用也要管，如果法印匠覺得買家不配，那管你是王親國戚，富甲一方，又或者將刀子架在法印匠的頸上，他說不幹，就是不幹。但是一旦答應了你，就算是如何困難，也會完成好貨物，送到買家的手上。在矮人之間一直也有一個傳說，話說有一個法印匠答應了打造一把魔法劍給費娜妮羅的將士，後來劍造好了，那名將士卻受冤而死，法印匠知道這個消息，一聲不響便拿起魔法劍下山，用了十年的時間把冤枉那名將士的兇手查了出來，在一個月黑風高的夜晚，手起刀落，法印匠把兇手的頭割了下來，和魔法劍一齊插在那名將士的墓前，從此消失於人世。矮人對諾言的執著可以到那種地步，從這個故事內可見一斑。

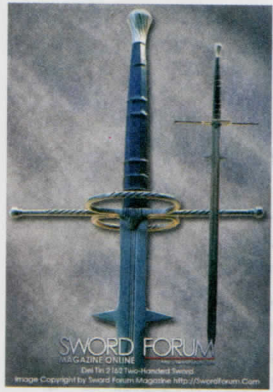
起居

外族人通常有一種錯覺，以為鐵澳的矮人全部都是穴居的。這也難怪，因為矮人除了在地上建屋居住以外，通常也會在當地的城堡地底，築起一系列的地下室，作為避難時的居所。這種避難室的大小，同領主的富裕程度成正比。在鐵澳有四個出入口能進入地底的避難室，分別有兩個在鋼鎚堡內和兩個在守望谷內。領主一家和三名顧問大臣和他們的家眷，還有守城的士兵，全部住在鋼鎚堡內，而其他人則住在守望谷內。

普通的矮人房屋，通常是依山而建，分為地面和地底兩部份，地面部份全部用大石

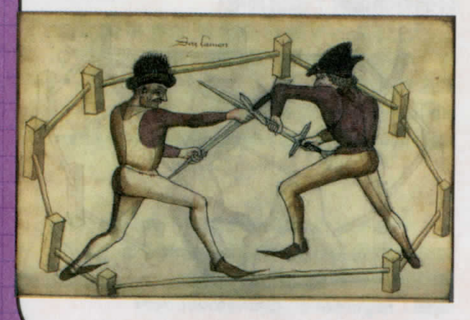
Fantasy RPG 大百科第四回

TEXT：Lancelot



大家好。今次將會和大家談的是劍肩，又稱為Shoulder或forte。首先，我們要了解一下一把好劍的劍刃厚度，並不是平均的。因為當我們要保持劍的靈活性的時候，劍刃就要薄。可是，要維持劍刃在一定長度之下，仍能有足夠的支撐力，劍刃卻又要厚。那麼，古時的造劍師匠如何去克服這個問題呢？答案就是一個漸進式的劍刃厚度改變了。

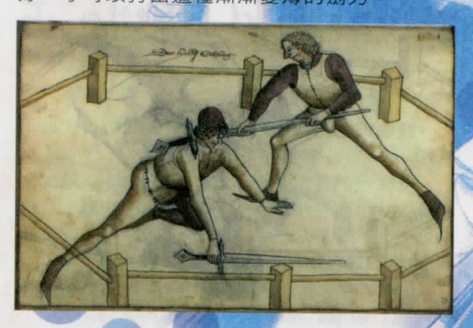
其實，在現今的高樓大廈中，我們也一樣可以見到類似的結構，就是越接近底部，越需要支撐較大重量的部份，結構牆就會越厚。而越高的地方，由於需要支撐的重量相對來說減少了，所以結構牆亦變得較薄。



在劍刃上來說，這個就叫做Distal Tapering了。大家可以看看圖示，參考一下有Distal Tapering的劍刃厚度和沒有Distal Tapering的劍刃厚度的改變是如何的。



在操縱的感覺上，有Distal Tapering的劍會來得比較靈活，平衡點也會較接近護手。可是，Distal Tapering對劍匠的手工水準要求也會較高，因為要能夠把手中的鎚子控制得很好，才可以打出這種漸漸變薄的劍刃。



說了這麼多劍刃的厚度，和劍肩有什麼關係呢？不知大家有沒有留意到，劍肩的位置，就是劍刃最厚的位置。這個位置的鋒利程度，也相對地是最低的。有不少歐洲劍索性讓劍肩保持鈍的狀態，讓用者可以在必要時，用這個部份去擋格對方的斬擊，或者用手拿著這個部份來協助操作。尤其是那些巨大的劍，更有不少會在這裡設置第二個護手呢！這種不開鋒的shoulder，有一個專有的名稱，叫做Ricasso。而這種利用拿著ricasso打鬥的方式，則叫做Half-Swording。





劍刃側視圖---有Distal Tapering

劍刃側視圖---無Distal Tapering

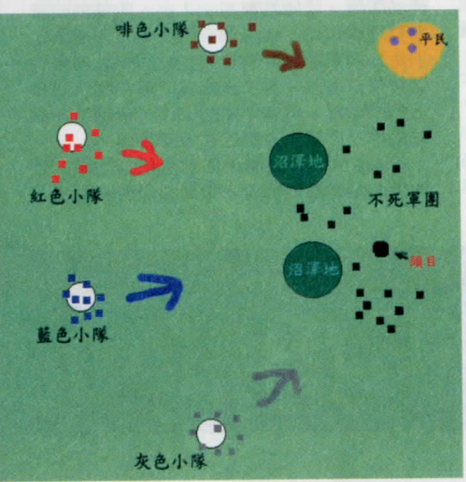


Pearland Tourment



Test play 主持：Jacky
拍照加打雜：小藍

《Pearland Battle~~英雄們的戰場》



武術教官巴魯巴生氣地說「混賬！真是混賬！這次的戰鬥可真夠混賬！你們這班菜鳥被幾件骨頭就弄至陣腳大亂，還有！你們究竟是不是隊友來的？全無合作精神！真的是氣死老子了！還有…」

「好了好了，巴魯巴先生。」魔法師利雲勸說道：「責備就到此為上吧。先看完這戰後報告，再好好檢討吧。」

模擬戰的內容：

各位是亞迪蘭國的守衛隊隊員。在一次巡邏中收到了小村的自衛兵求救，原來有一群不死怪物正在攻擊村莊！守衛隊立即派出幾個偵察兵前往查察。但回來的只有已變成不死的怪物！對不死物的戰鬥立刻開始！

勝利條件：　1.敵人全滅。　2.消滅不死巫師。　獎分關鍵：成功救出平民。　敗北條件：自軍全滅。　扣分關鍵：平民全滅。

今回玩者使用隊伍陣容：《騎士團》士兵 x 4 弓兵 x 4 重騎兵 x 1 長槍兵 x 1　玩者控制隊伍：菲亞、天名：灰色小隊 家健、憐星：藍色小隊 KOD、約翰：紅色小隊 煒、Cyher：啡色小隊

(圖：map)

(圖：army list. exl)

戰鬥正式開始！！

1~5 回合

各部隊開始時都非常慎重，所有步伐非常緩慢…。但當數隻死亡獵犬接近時，因灰色小隊一時輕敵，被它們突擊成功，因而損失了兵力。而啡色小隊亦為了向被困山丘上的平民前進。而紅色小隊則按兵不動…。而各部隊是各自行軍，沒有合作的意圖…。

6~8 回合

當灰色與藍色小隊跟不死騎兵戰纏鬥當中，之前犧牲的士兵竟變成了不死怪物！向原是友軍的同伴攻擊！加上弓兵的射擊失準，這下子令兩小隊的戰況陷入非常麻煩的情勢…。但是眼見如此情況，紅色小隊仍是按兵不動…。

9~14 回合

灰色小隊終於解圍，但藍色小隊的步兵逐漸變成了不死物。兩隊最後決定，用防禦力最高的長槍兵作殿後，全軍向不死頭目前進！運用射擊殺掉不死物，以避免導致成為不死物的肉搏戰。這時候啡色小隊已成功救出了兩位平民。

而紅色小隊終於動身，向中間位置突進，但中途被沼澤地阻撓了進路。而藍色小隊壓制好後方的混亂後，與紅色小隊一同前進！最後不死頭目被眾人的亂射冷箭下射死…大戰就此戲劇性地落幕……。

看看眾人的戰後的感想：

菲亞、天名：不死物好麻煩！自軍踏自軍這混亂情況令人頭痛。

家健、憐星：對地形和任務很有興趣，希望增多一點。

約翰、KOD：嘿嘿，這就是所謂"後發先至"了。

煒、Cyher：射擊太不可靠，希望近距離射擊時可增加命中。

巴魯巴:「哼！後半還算像樣！下次給老子再做好些，否則不會放過你們！」

《Pearland Battle 正式第一回》

被埋藏在戰場的地下，不為人知的古代戰爭片段.....

現在我們運用卡牌戰棋，重現珍珠大陸的大小戰役，從而一步一步豐富魔洞的世界觀。我們歡迎各位在戰役之後，創作各位在戰場上的故事和外傳，出色者可成為魔洞的正式文獻。

現在，各位可以參與其中，化身成當中的勇士智將，發揮戰術與智慧，互相揮軍角力！

TG 研究所

主題：Pearland Battle 正式第一回 [戰火初開]
日期：6月2日
時間：2:30~~5:30[2:45 正式開始，逾時不候]
地點 筲箕灣耀東村耀華樓地下，耀東青少年中心
對象：13 歲以上青少年
人數：8 至10 人
費用：每位10 元正 (包飲品)
職員：陸 SIR
工作人員：小藍，JACKY
報名請直接聯絡小藍
電話:91319136 (下午5點之後, 找小藍或戴先生)
電郵：jeslonblue@sinaman.com
報名請留下真實姓名和電話，以便聯絡。

《Pearland Battle》~~ 詩人酒場
歡迎各位玩過戰棋之後，來這這裡討論一番。
http://pub40.bravenet.com/forum/show.php? usernum=3413084944

《冒險者之吧》

這裡是一眾冒險者的聚腳地，無論是新手或是經驗老到的朋友，都歡迎光臨暢談~~!!
http://adventure-bar.somewhere.net/ 或者
http://pub20.bravenet.com/forum/show.asp?usernum=1716061099&cpv=1

《遊擊王》

想看回以前大家的冒險故事嗎？珍珠大陸的奇聞趣事？來這裡吧！

遊擊王內有著珍珠大陸的各種資料設定，收藏以往故事的圖書館，還有一些RPG的參考資料。
clik.to/yokihon 或者
http://www.geocities.com/fumiya99/index.htm



HYPER NEOGEO WORLD '01

各位熱切期待的 SNK 回歸街機之作「戰國傳承 3」因為諸般事情而稍為延期推出，現在預定在 5 月下旬推出！所以請各位稍等一下。
雖然坊間有些流言都話 SNK 己完蛋，或者 SNK 已死，其實是絕無此事！
SNK 將會有陸續有更好玩的「街機的新作」及「NGPC 的新作」推出，請各位不要捨棄及請繼續支持我們呀！
而於今夏推出預定的 NGPC 的最新勁作的「SVC CARD FIGHTERS 2」及 DC 版的「餓狼 MOW」的最新情報也會即將送上，當時不小得 PC 版 NAKORURU 及 SNK 的 2001 年 KOF 最新情報啦... 所以，請各位留意在 GAMEPLAYERS PS 中本專欄的最新報導。



業務用(MVS)推出日期: 2001 年 5 月下旬預定
家用版(NEOGEO))推出日期: 未定





"戰國傳承 3" 操作方法介紹:

[基本操作]

A 按鈕
斬攻擊
動作: 慢, 硬直時間: 長, 攻擊力: 高

B 按鈕
徒手攻擊
動作: 快, 硬直時間: 短, 攻擊力: 低

C 按鈕
跳躍
配合操控桿的操作下可左, 右(垂直)跳躍

D 按鈕
投擲道具
只有持有投擲道具(手裏劍等)才可使用

→・→
衝前
衝前後會立刻有攻擊判定。也會有浮空的技

→・→ A
衝前斬
可以將敵人一口氣擊倒。

→・→ B
衝前攻擊
可以將敵人浮空。是為了達成連續攻擊的要素。

→・→ C
衝前跳躍
可以比通常的跳躍的距離更遠。



[特殊操作]

◆ 連續攻擊
當接近敵人時連續按 A(B) 按鈕後，分為 1→2→3→4 階段各種動作來攻擊。玩家的角色早已準備了多種的動作下，令玩家不會覺得沉悶。
(* 圖 6-1)



◆ 忍術
輸入指令(↓↓+A or B)後，可以令各人物固有的必殺技「忍術」施展出來。而忍術的 GAUAGE 將消費一定的能量。
(* 圖 3-1)

◆ 究極忍法
輸入指令(↓↓+A B)後，可以令各人物固有的奧義施展出來。令畫面上全部的敵人強製性的停止活動，同時令它們受到重創。但將消耗一個忍術 GAUAGE 的儲存。



◆ 投擲
當接近敵人時便會自動地成為抓捉的狀態。在這個狀態下按A(B) 按鈕後便可以將敵人投擲。控捍左右操控下可以將敵人分別擲向左或右。但在頭目敵人中也存在?不能投擲的。(* 圖 7-1)



◆ 變身之術(同時按下 A+B+C 按鈕)
玩家將在一定的時間內成為無敵，在周圍的敵人轟走。但每一次使用後會消耗體力 GAUAGE。通常在被敵人包圍，不能動彈時使用。

緊急發表！！

"真" 拳皇大會 2001 ~ 挑戰極限 ~

全港唯一的SNK 的公式拳皇大賽，今年將會同時挑戰你對SNK 的K.O.F. 99' 及2000 的熟悉度的極限！選擇角色是以 "RANDOM" 制對戰！！
全港最強KOF 的鬥士們的灼熱之戰即將在今年7 月大爆發了！！



現在GAME PLAYERS PS誠徵以下職位：

1）見習編輯

2）遊戲編輯

入職條件

職位1）年滿18歲、中五畢業或以上、有責任感、對遊戲有一定程度的認識、良好中文，熟識PLAYSTATION的遊戲、略懂日文為佳（當然要有鐵一般的鬥志）。

職位2）具有關工作經驗、中五畢業或以上、有責任感、對遊戲有一定程度的認識、良好中文，熟識PLAYSTATION的遊戲、略懂日文為佳（當然要有鐵一般的鬥志）。

方法）把個人資料和履歷寄來「香港 灣仔駱克道33號 幅利商業大廈7樓」，註明：「應徵GPPS見習．遊戲編輯」收

自問打機勁過人的你！一定要來試試啦！

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

5月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
24日	■惡魔城年代記 惡魔城DRACULA	KONAMI	5980日圓(預定)	ACT
	■PACHISLOT完全攻略～高砂SUPER PROJECT～	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	SLG
	■山佐Digi WORLD	YAMASA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	和i-mode也在一起～在哪裡也在一起追加DISC～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	ETC
	和i-mode也在一起～手電接駁線也一起～(手電接駁線同梱版)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	和i-mode也在一起DELUXE PACK	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	EMILIA	KID	6800日圓(預定)	AVG
	TEARRING SAGA宇多拉英雄戰記	ENTERBRAIN	6800日圓	SRPG
	燒肉奉行	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN之帝王	CAPCOM	5800日圓	AVG
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES 數獨5	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANCRO 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES 魔紀行MYSTERIA ADVENTURE	SUCCESS	1500日圓	AVG
	FANTASTIC FORTUNE	CYBER FRONT	6800日圓	ETC
	STAR TRING ADVENTURES	CAPCOM	5800日圓	AVG
	KIDS STATION YANCHARU MONCHA	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	KIDS STATION YANCHARU MONCHA(KIDS STATION控制器同梱版)	SUNSOFT	5800日圓	ETC
31日	■真・女神轉生	ATLUS	4800日圓	RPG
	SuperLite GOLD SERIES領教本領	SUCCESS	2000日圓	TAB
	PACHISLOT帝王MAKER推獎MANUAL 4	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	戰國夢幻	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	SALARYMAN CHAMP 戰鬥的SALARYMAN	SUCCESS	價格未定	ETC
	SUPERLITE GOLD SERIES大家的麻雀	SUCCESS	1800日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol. 62 THE SKI	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol. 63 THE GUN SHOOTING 2	D3 PUBLISHER	1500日圓	STG
	TOMB RAIDER 5：CHRONICLE	CAPCOM	5800日圓	ACT
	CAPCOM GENERATION第4集 孤高之英雄～CAPCOM COLLECTION～	CAPCOM	2800日圓	ACT
	VAMPIRE SAVIOR EX EDITION～CAPCOM COLLECTION～	CAPCOM	2800日圓	FIG
5月	■攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC

6月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	■實況POWERFUL棒球2001	KONAMI	5980日圓	SPT
	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	KONAMI	5980日圓	SLG
	上海～昇龍降臨～	TAITO	2800日圓	TAB
14日	■AFLEID GEAR ANOTHER	OFFICE CREATE	5800日圓(預定)	SLG
	BACK GAMMON(廉價版)	ALTRON	2800日圓	TAB
21日	■ONE PIECE MANSION	CAPCOM	5800日圓	PUZ
	京都舞妓物語	VISIT	5800日圓	SLG
	J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2001(暫稱)	KONAMI	5980日圓	SPT
28日	■私立鳳凰學園2年純情組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	■KID MIX SELECTION	KID	6800日圓	TAB
	松本零士999~story of Galaxy Express~	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	★Superlite 1500 SERIES 改訂版 MARK矢崎監修 四柱推命	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★Superlite 1500 SERIES 改訂版 MARK矢崎監修 西洋占星術	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★Superlite 1500 SERIES FEATURING	SUCCESS	1500日圓	PUZ
6月	■SHEEP	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	■夜想曲2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG

7月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
12日	■日本相撲協會公認 日本大相撲(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SPT
	■WOODY WOOD PECKER之GO! GO! RACING	KONAMI	5980日圓	RAC
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓	SRPG
	★SUPER PRICE SERIES「牌牌」	SELEN	950日圓	PUZ
	★SUPER PRICE SERIES「BILLIARD」	SELEN	950日圓	SPT
	★SUPER PRICE SERIES「麻雀」	SELEN	950日圓	TAB
26日	★CHIKI CHIKI MACHINE 猛RACE	INFOGRAMES HUDSON	4800日圓	RAC
7月	實戰PACHINKO必勝法！	SAMMY	3800日圓(預定)	SLG
	元祖！動物占卜+戀愛占卜PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300日圓	ETC
	NANIWA金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800日圓(預定)	TAB
	PACHISLOT帝王MAKER推獎MANUAL 5(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	SPIKE LIBRARY #005 TWILLIGHT SYMPTOM ~再會~	SPIKE	2800日圓	AVG
	★戀愛預報	PRINCESS SOFT	6800日圓	不詳

8月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	■SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	5800日圓	RPG
9日	■私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB

9月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
9月	★EVERGREEN AVENUE	DATAM POLYSTAR	5800日圓(預定)	SLG

2001年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	K-1 WORLD GRANDPRIX 2001開幕版by XING	KONAMI	OPEN價格	FIG
夏	EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	7800日圓	AVG
	KOMOCCHI	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	ETC
	蒼鼠俱樂部-I(愛)	JORDON	4300日圓	SLG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	ZOIDS BATTLE CARD GAME～西方大陸戰記～	TOMY	5800日圓(預定)	TAB
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	大家之飼養教室 甲蟲編	DAINA	5800日圓(預定)	SLG
	MARTIAL BEAT(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	★星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	不詳
	★桃太郎祭 石片六右衛門之卷	HUDSON	4800日圓(預定)	ETC
秋	ZANAC×ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
2001年	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	靈氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	★MEMORIES OFF 2ND	KID	價格未定	AVG
	★忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	價格未定	不詳

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■挑戰女流雀士2	CULTURE BRAIN	1380日圓	TAB
	VIRTUAL飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	真・女神轉生II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2~Professional編~	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	板田西郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	STG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYSEEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYSEEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB

PlayStation 2

5月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
24日	PHASE PARADOX	SONY COMPUTER ENTETTAINMENT	6800日圓	AVG
	KNOCK OUT KING 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	FIG
31日	■激寫BOY 2特種大國日本	IREM SOFTWARE ENGINEERING	5800日圓	ACT
	■最強東大將棋3	每日Communication	6800日圓	TAB
	MAGICAL SPORTS 2001 甲子園	魔法	5800日圓	SPT
	RAYMAN REVOLUTION！	UBI SOFT	6800日圓	ACT
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800日圓	RAC
	ENDNESIA	ENIX	6800日圓	RPG
	SIMPLE 2000 SERIES Vol. 1 THE TABLE GAME～麻雀、圍棋、將棋、CARD、蘋果棋、五子棋～	D3 PUBLISHING	2000日圓	TAB

6月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	魔劍 爻	ATLUS	6800日圓	AVG
	魔劍 爻(初回限定版)	ATLUS	6800日圓	AVG
	必殺PACHISLOT STATION V炎之爆笑軍團	SUNSOFT	5800日圓	SLG
14日	★北方謙三 三國志	MEDIA FACTORY	7800日圓	SLG
21日	■蚊	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	EVERGRACE 2	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	勝負師傳說 哲也	ATHENA	5800日圓	TAB
	TIGER WOODS PGA TOUR 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士3～	GUST	6800日圓(預定)	SLG
28日	■三洋PACHINKO PARADISE 6	IREM SOFTWARE ENGINEERING	5800日圓	SLG
	■ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	■ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	■ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	■GOLF NAVIGATOR VOL.1	SPIKE	3800日圓	SPT
	■GOLF NAVIGATOR VOL.2	SPIKE	3800日圓	SPT
	■REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	SHADOW HEART	ARUZE	6800日圓(預定)	AVG
	RC REVENGE Pro	ACCLAIM JAPAN	2800日圓	RAC
下旬	CITY CRISIS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	MAGICAL SPORTS Hard Hitter	魔法	5800日圓	SPT
6月	■FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	7800日圓	RAC
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	5800日圓	ACT
	GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
	機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	6800日圓	ACT

7月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5日	■牧場物語3～將心燃點起來～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SLG
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	DREAM AUDITION 3	PACIFIC CENTURY CYBER WORKS JAPAN	6800日圓(預定)	ETC
19日	■實況POWERFUL職業棒球 8	KONAMI	6980日圓	SPT
	FINAL FANTASY X	SQUARE	8800日圓	RPG
	本格的PACHINKO實機攻略SERIES MILKY BAR & KILLER QUEEN永久保存版	UNBLANCE	5800日圓	SLG
26日	■實況WORLD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	6980日圓	SPT
	■鐵1～電車BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5980日圓	RAC
	■TAMTAM PARADISE(暫稱)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	7800日圓	ETC
7月	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	6800日圓	SLG
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	GENERATION OF CHAOS(限定版)	IDEA FACTORY	價格未定	SLG

8月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800日圓	AVG
	GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800日圓	SPT

10月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
10月	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG

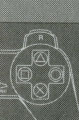
12月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	Xenosaga	NAMCO	價格未定	RPG

2001年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	■AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	■THE FEAR	ENIX	7800日圓	AVG
	ZEONIC FRONT機動戰士GUNDAM 0079	BANDAI	6800日圓(預定)	SLG
	筋肉番付MUSCLE WARS 2001	KONAMI	價格未定	SPT
	玉繭物語2～毀滅之蟲～(暫稱)	元氣	6800日圓	RPG
	PIPOSARU 2001	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	ACT
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800日圓	RPG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	大家的GOLF 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	價格未定	STG
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	A列車2001追加車輛DISC(暫稱)	ARTDINK	2800日圓(預定)	ETC
	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	TORO與假日(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	EVERBLUE(暫稱)	ARIKA	價格未定	AVG
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Devil May Cry(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	PARAPPA RAPPER 3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT





遊戲 發售時間表

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	FLYING CIRCUS(暫稱)	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	光榮給你 甲子園之霸者	ARTDINK	6800日圓(預定)	SPT
	YANYA KABAJISUTA~featuring Gawoo~	KOEI	6800日圓(預定)	ACT
	山手線205系(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
秋	SILENT HILL 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	★TIME CRISIS 2	NAMCO	價格未定	STG
冬	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
2001年	■THE音樂指揮家ZWEI	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	未定
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	GROWLANCER II	ATLUS	價格未定	SRPG
	★CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG
	★THE音樂指揮家ZWEI(控制器同梱版)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	★LEGAIA 2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳

2003年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	■兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	爆走貨車傳說3~夢花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	電車GO!!新幹線 山陽新幹線編	TAITO	價格未定	SLG
	波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄉間之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰II(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	創造系列兩套作品	SEGA	價格未定	SLG
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	心跳回憶3(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	目標！名門棒球部2(暫稱)	DAZ	6800日圓(預定)	SPT
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	侍(暫稱)	SPIKE	價格未定	不詳
	ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★職業棒球2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	★WILD ARMS ADVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★真・三國無雙2(暫稱)	KOEI	價格未定	ACT

Dreamcast

5月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
24日	BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN之帝王	CAPCOM	5800日圓	AVG
	NET VERSUS圍棋	ART MARK	1900日圓	TAB
	NET VERSUS將棋	ART MARK	1900日圓	TAB
	NET VERSUS國際象棋	ART MARK	1900日圓	TAB
	NET VERSUS花札	ART MARK	1900日圓	TAB
	NET VERSUS麻雀	ART MARK	1900日圓	TAB
	NET VERSUS蘋果棋	ART MARK	1900日圓	TAB
	NET VERSUS連珠 五子棋	ART MARK	1900日圓	TAB
31日	■SGGG(一般販賣用)	SEGA	5800日圓	RPG
	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	SEGA	4800日圓	RPG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG
	EXODUS GUILTY NEOS	ABEL	6800日圓	AVG
	CRAZY TAXI 2	SEGA	5800日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳 廉價版	加賀TEC	2800日圓	TAB

6月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	ELDORADO GATE 第5卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
7日	CLEOPATRA FORTUNE	ARTRON	5800日圓	ETC
14日	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	3800日圓	FIG
	火焰聖母~The Virgin on Megiddo~	廣美	價格未定	AVG
	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800日圓	STG
21日	MISS・MOONLIGHT	加賀TEC	6800日圓	AVG
23日	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	5800日圓	ACT
28日	對戰NET GIMMIC CAPCOM&彩京ALL STARS	CAPCOM	5800日圓	TAB
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800日圓	TAB
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	6800日圓	AVG
	COMIC PARTY限定版	AQUA PLUS	7800日圓	AVG
28日	■GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800日圓	SLG
	■機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墮落之地……特別版(BANDAI THE BEST)	BANDAI	2800日圓	ACT
6月	■RUN=DIM	IDEA FACTORY	5800日圓	不詳
	■GAIA MASTER決戰！世紀王傳說	CAPCOM	5800日圓	TAB
	歡迎來到PIA CARROT！2.5	NEC INTERCHANNEL	7200日圓	AVG

7月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
12日	■CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	6800日圓	TAB
	HEAVY METAL GEOMATRIX	CAPCOM	5800日圓	ACT
7月	■超級機械人大戰α for Dreamcast	BANPRESTO	7800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王DREAM SLOT 1(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	★夢之翼~Fate of Heart~	KID	價格未定	不詳
	★SUPER PUZZLE FIGHTER II X for Matching Serveice	CAPCOM	3800日圓	PUZ

8月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8日	ELDORADO GATE 第6卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
	CANARIA~將這思念乘著歌聲~	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

9月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
中旬	PACHISLOT帝王DREAM SLOT 2(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

10月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
10日	ELDORADO GATE 第7卷	CAPCOM	2800日圓	RPG

2001年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	■井上涼子~ROOMMATE~	DATAM POLYSTAR	6800日圓(預定)	SLG
	Candy Stripe~見習天使~	SEGA	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	ALIEN FRONT	SEGA	價格未定	ACT
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC
	GetBass 2	SEGA	價格未定	SPT
	DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
	創造打吡馬2(暫稱)	SEGA	價格未定	SLG
	FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
	SUPER RUNABOUT~SAN FRANCISCO EDTION	CLIMAX	價格未定	RAC
	COSMIC SMASH	SEGA	價格未定	ACT
秋	VICTORY GOAL 2001(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	AERO DANCING I FAN DISC(暫稱)	CRI	價格未定	SLG
2001年	■Memories Off 2nd	KID	價格未定	AVG
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
	MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	莎木II	CRI	價格未定	RPG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800日圓	SPT
	FLAG LANSTEL(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI~CR尋寶探險隊~	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	鄉間之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800日圓	SLG
	WWW.SOCCER~參加者募集！~	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	AGE OF EMPIRE(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X~spiral nightmare~	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	10SIX~Own.Mine.Defend.Attack.24-7~	發售商未定	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBO(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	K-Project(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	JAMAN 2	VISIT	價格未定	TAB
	AIR	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	★CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG

XBOX

2001 年發售預定

秋	MYST III EXILE	MYPICK	價格未定	AVG
冬	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002 年發售預定

	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	AIR FORCE DELTA II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	SEGA GT最新作	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	不詳
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	★ESN winter X Games snowboarding2002（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	★SILENT HILL 2 Xbox Version（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	★實況WOLRD SOCCER 2001（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT

Nintendo 64

7 月發售預定

27日	DERBY STALLION 64	MEDIA FACTORY	6800日圓	SLG

發售日未定

	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	價格未定	RAC
	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

Nintendo Gamecube

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	UNIVERAL STUDIO JAPAN（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳
	★BATMAN（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

Game Boy

5 月發售預定

25日	DT LoardS fo Genomes	MEDIA FACTORY	4500日圓	ETC

6 月發售預定

1日	名偵探柯南 被咀咒的航路	BANPRESTO	4500日圓	AVG
15日	■元祖！動物占卜GB+戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300日圓	ETC
20日	SNOOPY TENNIS	INFOGRAMES HUDSON	3900日圓	SPT
28日	■STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	5800日圓	RPG
	用NET來GET MINI GAME@100	KONAMI	5800日圓	ETC
29日	★好朋友COOKING SERIES 3 快樂的便當	MTO	4200日圓（預定）	不詳
6月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓	SLG
	ZOIDS～白銀之獸機神LAIGA ZERO～	TOMY	4500日圓（預定）	RPG

7 月發售預定

19日	去釣魚吧！	ASCII	4500日圓（預定）	SPT
20日	麥當勞物語	TDK CORE	4500日圓（預定）	SLG
	宇宙人田中太郎RPG工作室GB2	ENTERBRAIN	5200日圓	ETC
26日	超GALS！壽蘭	KONAMI	4800日圓	不詳
27日	■花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500日圓（預定）	AVG
	真・女神轉生TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200日圓	TAB
中旬	昆蟲博士3	J・WING	4980日圓（預定）	SLG
7月	不思議之迷宮 風來的斯寧GB2～沙漠之魔城～	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	★DATA NAVI 職業棒球 2	NOW PRODUCTION	4300日圓	SPT

8 月發售預定

10日	火車頭THOMAS（暫稱）	TAM	價格未定	不詳

10 月發售預定

	■漢字BOY 3	J・WING	4980日圓（預定）	ETC

2001 年發售預定

夏	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	GAIA MASTER DUEL CARD ATTACKERS	CAPCOM	價格未定	ETC
	ROCKMAN X2 SOUL ERASER	CAPCOM	價格未定	ACT
	NETWORK冒險記BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	價格未定	不詳
	NETWORK冒險記BUG SITE BETA	SMILE SOFT	價格未定	不詳
2001年	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC

發售日未定

	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓（預定）	RAC
	DERBY STALLION牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	CHIKI CHIKI MACHINE猛RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200日圓（預定）	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTAINMENT	4500日圓	ACT
	傳說之STARFEE（暫稱）	任天堂	3800日圓	ACT
	櫻桃小丸子（暫稱）	EPOCH社	價格未定	不詳

Game Boy Advance

5 月發售預定

25日	FINAL FIGHT ONE	CAPCOM	4800日圓	ACT
	DIGI CARAT DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	5300日圓（預定）	AVG

6 月發售預定

21日	■TACTICS ORGE外傳The Knight of Lodies	任天堂	4800日圓	SRPG
	MOBILE職業棒球～監督之采配～	KONAMI	價格未定	SPT
28日	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	TOYROBO FORCE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5200日圓（預定）	STG
29日	■CHORO Q ADVANCE	TAKARA	4800日圓	RAC
6月	優駿RHAPSODY	CAPCOM	價格未定	ARPG
	EX MONOPOLY	TAKARA	5800日圓（預定）	TAB

7 月發售預定

5日	遊戲王DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1	KONAMI	5800日圓	TAB
6日	■BREATH OF FIRE～龍之戰士～	CAPCOM	5800日圓	RPG
12日	■麻雀刑事	HUDSON	5800日圓	TAB
	森田將棋ADVANCE	HUDSON	5200日圓	TAB
13日	■STREET FIGHTER II X REVIVAL	CAPCOM	價格未定	FIG
	大家之飼養SERIES 1 我的盔甲蟲（暫稱）	M・T・O	5200日圓（預定）	SLG
14日	■MARIO CART ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800日圓	RAC
19日	風之古洛娜亞～做夢之帝國～	NAMCO	5300日圓	ACT
26日	■JGTO公認GOLF MASTER MOBILE~JAPAN GOLF TOUR GAME~	KONAMI	5800日圓	SPT
	■筋肉番付～金剛君之大冒險！～	KONAMI	5800日圓	SPT
	■STA-COMI	KONAMI	5800日圓	SLG
下旬	■SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	4800日圓	SPT
	★極~麻雀DELUXE~未來戰士21	ATHENA	4980日圓	TAB
7月	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG

8 月發售預定

8月	■DOKAPON Q MONSTER HUNTER～	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	RPG
	PHALANX（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

9 月發售預定

9月	GAMEBOY MUSIC（暫稱）	任天堂	6800日圓	SLG
	KID CROWN之CRAZY CHESS（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

10 月發售預定

10月	機械化軍隊（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

2001 年發售預定

夏	■MEDAROT ADVANCE盔甲蟲VERSION	IMAGINEER	價格未定	SRPG
	■MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲VERSION	IMAGINEER	價格未定	SRPG
	■HATENA SATENA	HUDSON	5200日圓	ETC
	■無限奇行ZERO TOURS	MEDIA RING	5480日圓	RPG
	好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	GAME BOY WARS FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SRPG
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	PUYO PUYO（暫稱）	SEGA	價格未定	PUZ
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
	★JURASSIC PARK III~去看恐龍~（暫稱）	KONAMI	5800日圓	不詳
	★JURASSIC PARK III ADVANCE ACTION（暫稱）	KONAMI	5800日圓	不詳
秋	SONIC THE HEDGEHOG（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
2001年	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO ADVANCE 2（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

2002 年發售預定

2月	WOODY WOOD BECKER（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG

發售日未定

	FIRE EMBLEM暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	DIADROID大作戰（暫稱）	EPOCH社	價格未定	不詳

Neo-Geo Pocket

2001 年發售預定

春	ARUZE王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
夏	DON之CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC
	SNK VS CAPCOM激突！！CARD FIGHTERS 2（暫稱）	SNK	價格未定	TAB
	PACHISLOT ARUZE王國POCKET第9彈（暫稱）	SNK	價格未定	SLG

Wonder Swan

5 月發售預定

24日	POCKET內的DORAEMON	BANDAI	4500日圓	ETC
31日	■落雀	BANDAI	2980日圓	PUZ

6 月發售預定

21日	ULTRAMAN光之國之使者	BANDAI	4980日圓	ACT
28日	SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT 2	BANDAI	4980日圓（預定）	SLG
上旬	幻想魔傳最遊記Retribution	MOVIC	4500日圓	TAB
下旬	東風莊（暫稱）	BANDAI	4500日圓	TAB
6月	KURU PARA	TOM CREATE	價格未定	PUZ

7 月發售預定

5日	BLUE WING BLITZ	SQUARE	4700日圓	SRPG
26日	LAST ALIVE	BANDAI	4800日圓	AVG
上旬	DIGIMON TAMERS DIGIMON MEDLEY	BANDAI	3980日圓	RPG

8 月發售預定

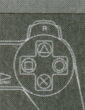
8月	機動戰士GUNDAM VOL.2～JABURO～	BANDAI	4980日圓	SLG

2001 年發售預定

夏	STAR HEARTS~星與大地之使者~	BANDAI	4980日圓	ARPG
	INSECT BREEDER（暫稱）	BANDAI	4500日圓	SLG
	瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	價格未定	SLG
秋	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS（暫稱）	BANDAI	3980日圓	RPG
	DIGIMON TAMERS DIGIMON ACTION（暫稱）	BANDAI	價格未定	不詳

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG



1

今期繼續無題的時雨：

◆ 好多野做……

◆ 我們現在極需要人手，如果各位寫得一手好字，又識少少日文，又識打機的話，真係不妨考慮來做編輯呀……

◆ 多謝MS今期出手相助，遲點請你食飯……

◆ 最近係愛上玩BMIIDX

◆ 但B4U同ABSOLUTE係人玩架……？

◆下期搬寫字樓，大家無假放 T^T

2

咸旦仔之地獄慢遊

今期書實在是非常恐怖！由於有二位戰友離職的關係，以致今期書大家的工作量突然大增，雖然工作多點也沒什麼所謂，不過最慘的是今期書的工作要到接近書未的時候才正式到手，令到原本用10日來完成的工作，只能用3-4日時間，試那又怎何能做到呢！縱使筆者連續四天以來只睡了不足10小時，但是還欠3分1的工作未做，究竟有誰能來幫我呢！現在筆者已進入半昏迷狀態，如果有打錯字的話希望大家原諒！

3

ABO

○多謝HPCP同事借出今期中英文電腦GAME及體驗版。

○寫編者話果然係一瞬間的事。

4

迷迷糊糊的SAKURA KI

◆上期忘了向偉大的總編輯說再見，現在補鑊補鑊．．．

◆祝MS前程錦繡，一帆風順，早日結婚，年生貴Ｘ．．．

◆今期好趕，唔講咁多．．．しゃね

5

疲倦又疲倦之MARKS

經過這期的稿件之後，遊戲誌的基地即將搬遷，在此希望搬遷後不會像現在情況，而今期因人手不足，所以筆者今期做到P哂。

6

Eternity~
給背上長翅膀的妳

By 悠

讓我溫柔的那人
教我堅強的是什麼人
就是妳、就是妳、一直就是妳
沒有什麼好怕的
就這樣子便好了
誰都會歡笑與哭泣
胸口在隱痛
心中在苦澀
現在也是 今天也是
只因我們生存著
現在也是 今天也是
只因我們相遇上

在人群之中隨波逐流的我
和妳重疊在一起
快要迷失的心
被妳對我說的夢驚醒
令人軟弱的風吹起了
每天什麼事也不想幹
遇到挫折時 在跌倒時
用溫柔來對待我的
依然是妳

我都會漸漸的喜歡著人
那是妳的笑顏、淚水、還有一切
我都會漸漸的喜歡著人
今天、明天……
也為著妳歌頌著



各位親愛的讀者，自從《GPPS通訊》開辦後，真的得到不少寶貴意見……THANK！只要大家把背後的問卷調查填妥，然後跟著以下的參加方法，就可以獲得一張原裝日本海報或PS遊戲SPECIAL SAVE一個，人人有份，永不落空。

參加方法與規則

遊戲的規則是十分簡單。當讀者填妥背頁的問卷調查，便可以到編輯部抄取一個SAVE DATA(沒有限額)或換領一張日本原裝海報(每期名額50)，兩項服務只能選擇其一，當然抄取一個SAVE DATA的服務更會不斷更新，而費用是全免。



◆抄取SAVE DATA的讀者必須依照以下事項：

1）每張問卷只限使用一次（不得使用影印本）
2）讀者必須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）抄取SAVE DATA的讀者必須出示身份証及問卷
4）請於星期四及星期六的下午3時至6時，親自來到編輯部抄取

◆來換領海報的讀者必須依照以下事項：

1）請換領海報的讀者先把自己的姓名、聯絡電話及身份証號碼電郵至gpm_e@gameplayers.com.hk
2）我們分別把換領通知書電郵最先50名的讀者
3）得到通知書的讀者，親臨來到編輯部換領，並必須出示身份証及問卷
4）所有海報將會以RANDOM 的形式送出

今期SAVE DATA

遊戲名稱	機種	SAVE 內容	所需BLOCKS
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION 及戰機	1 BLOCKS
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS
EHRGEIZ	PS	可選用FF7 的角色	2 BLOCKS
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
Infinity	PS	全CG GALLERY 有齊	2 BLOCKS
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
R ・ TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏 TEAM 及場地	2 BLOCKS
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS
久遠之絆	PS	全CG GALLERY 有齊	1 BLOCKS
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8 個隱藏公仔	1 BLOCKS
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	全ENDING 記錄	166KB
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏 TEAM & 全英文名	108KB
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS





日本原裝海報內容

機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊
出擊飛龍
SD GUNDAM GGENERATION-F
FINAL FANTANY VIII
超級機械人大戰
Sentimental Graffiti
鬼武者
瑪莉工作室
……等等。
（當中更會有簽名海報）

GPPS 問卷調查

■ 你認為GPPS 的價錢合理嗎？

□非常合理　□合理　□尚可　□不合理　□非常不合理

■ GPPS 的厚度足夠嗎？

□十分足夠　□足夠　□尚可　□不足夠　□十分不足夠

■ 你最喜歡的欄目是？為甚麼？ ______

■ 你最討厭的欄目是？為甚麼？ ______

■ 對遊戲攻略和介紹有甚麼要求？ ______

■ 你認為GPPS 應該減去甚麼欄目？增加甚麼欄目？ ______

■ 你覺得GPPS 有甚麼可以改善的地方？ ______

■ 你對GPPS 有甚麼期望？ ______

個人資料

姓名：______

性別：______ 年齡：______

身份證號碼：______

職業：______

（註：以上資料作本公司內部記錄之用）



計劃參加者募集!



GAMEBOY ADVANCE



PLAYSTATION 2

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞

2000.11.1 → 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花 **以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

$1新機 隨時屬您　計劃更新!

由於在上一次的《$1新機 隨時屬您》競投中，發現有一些可疑的COUPON，所以我們決定將計劃的內容改變一下，原則上計劃內容沒有太大的改變，依然是基於COUPON的多寡來決定投得禮品的機會，不過在來屆的《數碼遊戲嘉年》中，我們將不會即場送出禮品，而會在檢驗過有關COUPON後的稍後時間送出。相信可以有效打擊有可疑的COUPON。不便之處，敬請原諒。

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

GAMEPLAYERS GROUP

VOL.012

GAMEPLAYERS X MAGAZINE

隨書附送 ILLBLEED 完全攻略本

攻略 TACTICS

GBA DRAGON QUEST MONSTER 2

WS CHUNTER×HUNTER 各自的決意

DC HAPPY LESSON

DC SEGAGAGA

DC 櫻大戰3

專題 SPECIAL

你也可以成為遊戲設計人員

遊戲設計軟件入門

NEVER END STORY...

PHANTASY STAR™ ONLINE VER.2

2001年5月16日 | GAMEPLAYERS X VOL.012

準時同大家見面

